

AÇÃO **GAMES**

Prêmios: Discman + Cartucho

16 DEBULHADOS

32-X

MORTAL KOMBAT 2

MEGA

X-MEN CLONE WARS

ROAD RASH 3

PAPALÉGUAS 2

SNES

FLINTSTONES

ITCHY & SCRATCHY

STREET HOCKEY 95

KILLER INSTINCT

ARCADE

Jogo da Nintendo para o Ultra 64
Golpes radicais para você humilhar !



MK

Mais
Detalhe

ISSN 0104-1630-3451- ED.80 - R\$



O FUTURO JÁ ESTÁ AQUI...



Nintendo
PLAYTRONIC

**CONHEÇA NA WICALE,
OS GAMES DO FUTURO,
SEM PRECISAR
PROCURAR EM OUTROS
MUNDOS.**



E, a Wicale coloca à sua disposição a maior variedade de títulos disponíveis no mercado, inclusive lançamentos simultâneos com Japão e Estados Unidos.

**NÃO PERCA TEMPO...
VENHA PARA O MUNDO DA WICALE!**

Ligue TELEVENDAS

(011) **814-3300**

VISITE NOSSO SHOW ROOM
Distribuidora e Representações WICALE Ltda.
Av. Eusébio Matoso, 654 - Pinheiros
CEP 05423-000 - São Paulo - SP

Visite nosso
stand na

ud-95

6 a 16 de abril
Parque Anhembi



AQUI O JOGO É LEGAL



O ANO DA TRANSIÇÃO

Este é um ano em que era melhor morar no Japão. 1995 está sendo o ano da transição dos videogames de 16 bits para 32 bits e essas novas máquinas e seus jogos estupendos, por enquanto, só estão rolando por lá. O resultado, no resto do mundo, tem sido lançamentos muito fracos para SNES e Mega Drive. Você já notou? Mas nós caprichamos ao máximo e há vários jogos realmente animais nesta edição: MK2 (32-X), Killer Instinct (Ultra 64 Arcade), Need for Speed (3DO), X-Men Clone Wars (Mega) e The Flintstones (SNES - quem diria, um ótimo game). Curta pra valer porque você (e a gente) merece!

x salada 4 e 5

Tem até carta do Japão. E uma Game Charada completamente diferente. Você encara essa?

shots 6 e 7

Mais detalhes sobre Mortal Kombat 3, o jogo que estréia este mês, só para testes, em Chicago, nos States

preview 8 e 9

- ★ Daytona USA (Saturno) 8
- ★ Ecco Jr. (Mega) 9
- ★ NHL 95-All Star Hockey (G.Gear) 8
- ★ Star Fox 2 (SNES) 9
- ★ Tempo Jr. (G.Gear) 9
- ★ True Lies (SNES/Mega) 9
- ★ Warlock (Mega/SNES) 8

dicas 10 a 15

- ★ Adventures of Kid Kleeets (SNES) 14
- ★ Alien 3 (SNES)
- ★ Asterix (Mega) 14
- ★ Back to the Future 2 (SNES) 15
- ★ Donkey Kong Country (SNES) 12
- ★ Michael Jordan Chaos in the City (SNES) 14
- ★ Nigel Mansell Indy Car (SNES) 14
- ★ Pitfall (Mega) 15
- ★ Rise of the Robots (SNES) 12
- ★ The Jungle Book /Mogli (Mega) 12
- ★ The King of Fighters 94 (Neo Geo/Arcade) 10
- ★ Tiny Toon All Star (Mega) 13
- ★ Urban Strike (Mega) 14
- ★ Way of the Warrior (3DO) 13

games debulhados 16 a 37

- ★ Need for Speed (3DO) 16
- ★ Soul Star (Sega CD) 17
- ★ Mortal Kombat 2 (32-X) 18
- ★ X-Men Clone Wars (Mega) 20
- ★ Road Rash 3 (Mega) 22
- ★ ATP Tour Championship Tennis (Mega) 23
- ★ NHL All-Sitar Hockey 95 (Mega) 23
- ★ Zero Kamikaze Squirrel (Mega) 24
- ★ Desert Demolition - Papalégua 2 (Mega) 25
- ★ Killer Instinct (Arcade) 27
- ★ The Flintstones (SNES) 30
- ★ The Itchy & Scratchy Game (SNES) 33
- ★ Jammit (SNES) 34
- ★ Street Hockey 95 (SNES) 35
- ★ 3 Ninjas Kickback (SNES) 36
- ★ Robocop x Terminator (G.BOY) 37

ARCADE KILLER INSTINCT 26



A Nintendo faz uma volta triunfal aos fliperamas. Um jogo com a colaboração da Midway e Rare

SNES THE FLINTSTONES 30



Até que enfim um jogão com a família da idade-da-pedra

32-X MORTAL KOMBAT 2 18

A melhor versão do game sangrento para consoles domésticos, já lançada pela Sega

| | |
|----------|-------|
| FRACO | ● |
| REGULAR | ●● |
| BOM | ●●● |
| ÓTIMO | ●●●● |
| CHOCANTE | ●●●●● |

SATELLA VIEW

Fiquei intrigado com a notícia de que a Nintendo vai transmitir jogos via satélite no Japão, de graça. Como é que ela vai ganhar dinheiro com isso?

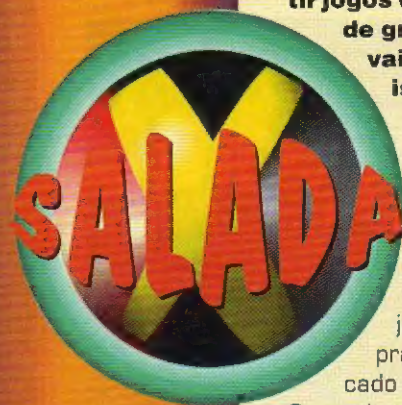
RODRIGO SANTIAGO DIAS

Rio de Janeiro, RJ

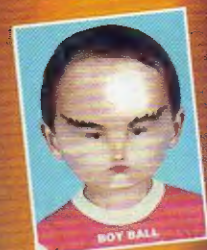
Boa pergunta Rodrigo. E a resposta é simples. Para receber o sistema em casa, o jogador japonês vai ter de comprar o equipamento, fabricado pela Nintendo e pela Sentogiga. O Satella View (acessório que transforma as informações do satélite para o SNES, tem preço anunciado de 140 dólares) e o BS-X (antena mais sintonizador, por 300 dólares). Além de lucrar com os acessórios, a Nintendo vai cativar mais seus consumidores, oferecendo demos dos games para que a moçada jogue um pouco pra ver se gosta. O mesmo que a Sega está fazendo nos States com o Sega Canal. Um dos serviços anunciados pela Nintendo para o Satella é demais: a transmissão de pedaços de jogos. Por exemplo: o cara compra um cartucho de corrida e, um tempo depois, a Nintendo começa a transmitir pelo Satella novas pistas e máquinas para debulhar. Quente, né?



Ivanildo Marques de Souza, de São Miguel dos Campos (AL), relembra bons momentos do Guile. Boa, garoto!



TRUQUE
1000
FACES



Visual "Total Recall" para o Leandro Caetano dos Santos, de Uberaba (MG). Foto enviada pelo Vilmar Tavares.



Eduardo Vaz de Araújo, de Juiz de Fora (MG) virou o alien NEB. Será que o irmão dele, Marcos, também tem cara de NEB?



A gente inflou a gata, como um balão. A vítima é a Sôlen, "amiga" do Helton A. de Carvalho, de Canelas (RS). Não ficou um estouro?

JUNGLE BOOK E DONKEY KONG

Quero saber como se mata a cobra no Jungle Book de Mega e por que, quando eu mato o chefe final no Donkey Kong, aparece The End e depois ele volta.

ANTONIO L. THEODÓSIO
São Paulo, SP

A Casca, a terrível serpente, você encara disparando cocos e bananas duplas. Pule para fugir dos raios hipnóticos. Já em Donkey Kong, isso acontece só pra tirar uma com a cara do jogador, ou seja, na verdade você deve enfrentar o chefe duas vezes.

TURMA DA MÔNICA EM O RESGATE

Quero que me ajudem neste jogo pra Master pois estou na fase do Cebolinha e não consigo passar. Gostaria de saber todas as senhas.

LEANDRO M. FERREIRA
Campinas, SP

Olha, Leandro, não esqueça que neste game você deve trocar de personagem na sala de transformação. Em algumas etapas da fase do Cebolinha, você vai precisar jogar com outro personagem. O Bidu sobe paredes, a Magali destrói pedras e faz os cenários de mina, Anjinho sobe e percorre telas superiores e o Cebolinha nada. Chico Bento é legal para etapas de deserto. Agora, anote as passwords que dão alguns itens também.

Chico Bento - 2CKF7HL8GOPH2L

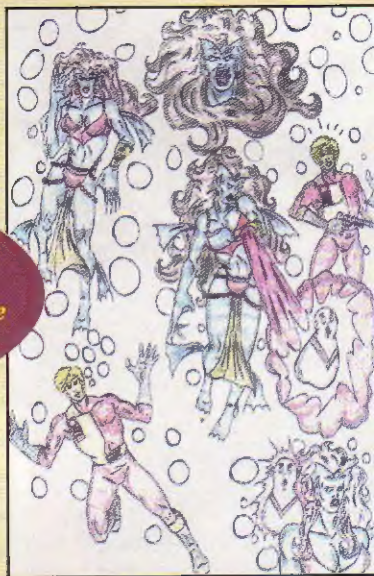
Bidu - 6CVFPKL8UDFA70

Cebolinha - CL5M554B3BA731

Magali - KXGWPT4FE6JA6C

Anjinho - 9JC7YHTXN5EHVL

Recebemos uns 100
(Eu disse cem!!!) desenhos com histórias,
personagens novos e roughs do Valdemir
dos Santos, de Osasco (SP). Gostaríamos de
publicar todos mas, infelizmente, não dá!
Curtam uma amostra, galera!



Batman está nervosinho. Também, faltar Ação Games em Gotham City é sacanagem. Valeu Guilherme Jorge Maeda, de São Paulo (SP), bela arte!

ILUSÕES

Tenho um projeto para jogo de videogame e gostaria de saber como encaminhá-lo para uma fabricante de jogos nos Estados Unidos ou Japão.

LUIZ CLÁUDIO DE SENA
Manaus, AM

Bolei uma nova aventura com a turma Tiny Toon e gostaria que vocês me ajudassem a transformá-la em videogame.

CLEBER SOARES PITTA
Betim, MG

Vocês querem uma opinião sincera? Conseguir que uma softwarehouse estrangeira produza jogos a partir de uma idéia de brasileiros é muito difícil. Estas empresas têm profissionais superespecializados na criação de novos jogos, roteiros, cenários e personagens. Elas realizam pesquisas de mercado para saber o que os consumidores querem e gastam milhares de dólares desenvolvendo os jogos. Por isso não dão nenhuma bola para idéias vindas de fora. Desculpem a franqueza, mas o que a gente não quer é ficar alimentando ilusões.

MEGA MAN X

A dica para este jogo, publicada no especial Só Dicas, não funciona no meu cartucho. Será que é pelo fato de o meu jogo ser japonês?

LAURA C. DE ALMEIDA
São Paulo, SP

Publicamos duas dicas para este game no especial, Laura. A dica "acumulando vidas" é um truque que funciona independentemente da versão - americana ou japonesa. Você deve estar falando da dica "SF2 no Mega Man X". Podemos garantir que ela funciona em cartuchos originais americanos. Mas não japonês, como o seu, não chegamos a testá-la. Deve ser por causa disso.

GAME CHARADA



Você é fera mesmo, então vá à luta e encare esse desafio. Descubra a qual jogo pertence a palavra, personagem, sequência ou password da coluna ao lado. Todos os games estão nas duas edições anteriores (Nºs 79 e 78). Escreva num papel as letras e números correspondentes e envie para:

Ação Games - Game Charada nº 80, Av. das Nações Unidas 5.777, CEP 05479-900 - São Paulo, SP. O resultado com os premiados você conferirá na edição Nº 83.

JOGO

- 1 - Space Adventure
Cobra 2/Sega CD
- 2 - Road Rash 2/ Mega
- 3 - Mega Man X2/ SNES
- 4 - Earthworm Jim/Mega
- 5 - Shock Wave/3DO
- 6 - Air Strike Patrol/SNES
- 7 - The Lion King/Master
- 8 - Full Throttle/SNES

INCÓGNITA

- A - Stampede
- B - Jane Royal
- C - EADI 5VNC
- D - Flare
- E - C A A B A C A
- F - Jet ski
- G - A C C A B B A C
- H - Slicer

PRÊMIOS

Quem participar, pode acabar ganhando: Em 1º lugar - um Discman mais camiseta Ação Games; 2º e 3º lugares (cartucho para Mega ou SNES, a escolher) e do 4º ao 10º lugares - camisetas Ação Games.

RESPOSTA DA GAME CHARADA DA EDIÇÃO Nº 77

Os quatro pedaços que formavam a foto do Game Charada da edição nº 77 pertenciam aos games Wario's Woods, Bike Mice From Mars, Novastorm e The Death of Superman. Os vencedores são: 1º lugar para Newton Alexandre Marques Corrêa, de Belém (PA); 2º e 3º lugares para Márcia Maria da F. Santiago, de Caruaru (PE) e Salim J. Maluf Filho, de Rio Verde (GO) e 4º a 10º lugares para Anderson Rodrigues Franco, de São Luís (MA); Marcus Vinicius da A. Cunha, de Salvador (BA); Fernando Freitas Jáber, de Belo Horizonte (MG); Karine P. Flores da Silva, de Canoas (RS); Mariana Letícia Pires, de Campinas (SP); Paulo Roberto Gallas, de Nova Petrópolis (RJ) e Jair Mello dos Santos, de Taquara (RS).



Está sobrando bom humor e cores fortes no traço de Hugo Maurício Pereira, de Varginha (MG). Detalhe: viram o cãozinho na perna do Andy Bogart?

COMPRO

Cart de Master de meu interesse. Fábio Sergenti, tel.: (011) 205-8527, São Paulo, SP.

Edições 8 e 11 da AG. Lucas Alvares Hayashi, tel.: (086) 52-0241, Penápolis, SP.

Mega completo com 2 controles e cartão do Sonic. André L.A. Silva, tel.: (061) 622-1816, Luziânia, SP.

TROCO

Toe Jam & Earl de Mega por outro de meu interesse. Evandro Ganassin, Av. Curitiba, 1047, ap. 702, CEP 87250-000, Peabiru, PR.

Sonic Spinball do Mega por outro de meu interesse. Felipe, tel.: (011) 946-8047, São Paulo, SP.

Spider-Man & X-Men, de SNES por outro de meu interesse. Luiz, tel.: (011) 814-9106, São Paulo, SP.

Carts variados de SNES. Sérgio, tel.: (021) 577-4233, Rio de Janeiro, RJ.

VENDO

Carts de SNES. Carlos, tel.: (011) 217-0806, São Paulo, SP.

Carts americanos e japoneses para Mega. Ricardo Luis, tel.: (043) 324-3539, Londrina, PR.

Carts de Master. Filipe, tel.: (011) 295-1456, São Paulo, SP.

Master II com 2 joysticks e 3 carts. Daniel, tel.: (011) 267-7648 c/ Gilberto h.coml., São Paulo, SP.

Mega II com pistola e carts para Master. Photyus, tel.: (011) 723-2462, Barueri, SP.

O QUE ERA BO
FICOU MULTI MEL



GAMES & MULTIMÍDIA

A mais completa locadora de games mudou de nome para ficar ainda mais completa.

Os mais recentes lançamentos de Sega CD, Neo Geo, Jaguar, 3DO, CD-ROM. É o mais completo e barato de cartuchos de Mega e Super.

Rua Serra do Japi, 859-Tatuapé
Tel.: (011) 941 9957-São Paulo

(Antiga Progames Tatuapé)

GARANTIA TOTAL



A REVENDA FERA
EM CARTUCHOS NOVOS
E USADOS.

PROMOÇÃO

Sem concorrência, confira!

CARTUCHOS NOVOS E USADOS
TUDO PARA SUA LOCADORA

LIGUE

para nós ou venha nos visitar
Remetemos para todo o Brasil
Aceitamos permuta, facilitamos
o pagamento.

De SEGUNDA à SÁBADO
das 09:00 hs às 19:00hs
Av. Cruzeiro do Sul, nº 2.752 - Salas

SANTANA - FONE: (011) 959

SHOTS

Agora as fofocas começam a tomar forma. Enquanto você se contenta em ler, os privilegiados moradores de Chicago, nos Estados Unidos, estão debulhando as primeiras máquinas para teste, instaladas na cidade. O primeiro protótipo de Mortal Kombat 3 também deve ter sido exibido na feira Machine Expo, em Reno, estado de Nevada, aberta no dia 23 de março. A versão final da máquina, que deverá sofrer alterações depois dos testes, só vai sair em maio deste ano.

Quatorze lutadores

Ed Boon e John Tobias, os criadores do jogo, deram entrevista à revista americana VideoGame (amiga do grupo pois foi primeira a mostrar os atores reais da série) e também deram declarações à GamePro. Os dois foram bombardeados pela VG ianque sobre as informações dadas pela Electronic Gaming Monthly que você viu na frente em Ação Games Nº 77. Eles afirmaram que vai dar para escolher "pelo menos 14 lutadores", insinuando que haverá personagens não selecionáveis. Fala-se em dois novos chefes e dois lutadores secretos.

Segundo as revistas, estão no protótipo Kano, Sonya, Shang Tsung, Jax, Sub-Zero (que vem sem máscara), Liu Kang e Shao Kahn (provavelmente selecionável). Kung Lao, que ganhou até visual novo, agora é incerto. Entre os novos, um personagem com nome provisório de Sandman (Homem Areia, o único que luta com espadas), Cyber-Ninja (um guerreiro andróide), Indian (um índio que eles prometem ser "bem-moderno" e não ter "nada a ver com T.Hawk), e "A Rainha de Shao Kan", uma mulher com personalidade forte e nome ainda indefinido. A Rainha talvez seja o primeiro personagem de MK a levitar na

tela e atacar no ar. Além destes, há outra lutadora misteriosa: uma mulher de quatro braços, que seria uma mistura de Goro com Kintaro. Na verdade, ninguém sabe ao certo quantos personagens o jogo vai ter. A GamePro diz que nove serão novos, mas até agora só se sabe desses cinco citados. Muitos dos novos serão excluídos depois do teste com o público em Chicago.

Inovações

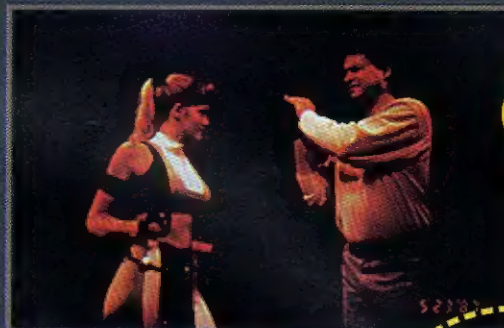
Johnny Cage também está indefinido e as revistas afirmam que Baraka, Reptile, Scorpion, Mileena e Kitana caíram fora. Na continuação da história, eles teriam ficado presos em OutWorld, como é chamada a Terra depois

de devastada por Shao Kahn.

Segundo Boon e Tobias, a preocupação da equipe do jogo foi criar um grande número de personagens novos e colocar mais personagens secretos e fatalities, as duas marcas do jogo que fo-

ram copiadas por outras softwarehouses. O fatal mais arrasador promete ser o do Cyber-Ninja: ele pára diante do adversário e todos os seus mecanismos se movem para massacar o infeliz.

Boon e Tobias confirmam que MK3 poderá ter um sexto botão para incrementar os golpes, mas ressalvam que podem desistir e apenas incluir um comando para fazer isso no direcional. Eles prometem que os gráficos serão totalmente novos e que MK3 será a melhor das versões.



Kano

Com o novo visual ganhou mais músculos e uma faca na perna esquerda

Jax

Com os braços biônicos. Você já conferiu de frente e agora vê também de costas

Sonya

A musa ganhou um visual tipo aeróbica e é feita por uma nova atriz: a loiraça Kerri Hoskins

Cyber-Ninja

Nome provisório do andróide que massacra. Na vida real é o ator Sal DiVita, que já fez NBA Jam

Indian

Novamente Sal DiVita. Boon e Tobias prometem um índio moderno

NOVO

DinoOvo

SPACE

RECHEIO LÍQUIDO

TUTTI-FRUTTI

TANGERINA

ARCOR

BOLIN BOLA

chicle de bola



NOVO CHICLE

BOLIN FRUTAS

O CHICLE QUE VIROU FRUTA!

BOLIN FRUTAS

BOLIN FRUTAS

NOVO

CHICLE FLICS

CHICLE FLICS

VITA SPORT

VITAMINA C

Daytona USA

SATURN

SEGA/CORRIDA

LANÇAMENTO: SETEMBRO/JAPÃO

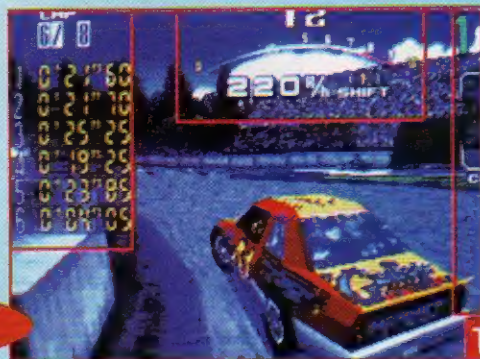
Lever o Daytona USA para dentro de casa é o sonho de todo aficionado por games de corrida. Apesar da festa pela chegada desta versão para Saturno, nem tudo serão flores. Na edição de fevereiro, a SaturnoFan, revista japonesa prima da Mega Drive Fan, anunciava que apenas 45% do game já estavam prontos. Na matéria, algumas imagens davam dicas de como será o Daytona USA caseiro: painel com diversas informações importantes, como odômetro, tacômetro, velocímetro, mapa da pista, posição atual do piloto, número de corredores, cronômetro com os tempos das últimas voltas (lap time) e outras. O visual – que na

foto parece um pouco embaçado – pode mudar. É certo que não teremos a mesma definição do arcade, mas o Saturno permite uma qualidade gráfica melhor que a exibida até agora. A previsão também é de que serão três pistas: easy, medium e hard. O carro, formado por 160 polígonos, você já conhece. É o mesmo bólido do arcade para você voar a mais de 300 km/h. Só esperamos que os programadores do game também estejam trabalhando nessa velocidade! Daytona USA promete ser um dos games para o lançamento do Saturno nos States, antecipado para agosto ou setembro. Em tempo: a Sega vai lançar um volante só pra debulhar este jogoço.

As indicações na tela prometem até a cronometragem de cada volta



Retão para a entrada da curva Sonic. Ai que vontade de jogar sem limite de fichas!



Warlock

SNES/MEGA

ACCLAIM/AVENTURA

LANÇAMENTO: MARÇO-ABRIL/ EUA

Warlock é um lançamento prometido para junho que está sendo antecipado. Mais um game que pegou carona no cinema e conduz o jogador numa viagem pelo tempo cheia de misticismo e medo. Você é Hero, um guerreiro druida que deve proteger a pedra mágica que rege o equilíbrio do mundo. Em mãos erradas, já viu o estrago, né? Com a ajuda de palavras mágicas e cristais que levitam, encare sete etapas na busca das pedras, passando pelo castelo do feiticeiro, o jardim horrendo, o cemitério e o mundo subterrâneo, onde vai enfrentar Warlock, um representante muito eficaz do demônio. A Acclaim prometeu capricho também nos sons e sairão versões também para o Game Boy e Game Gear.



Armado de coragem e bênçãos divinas, enfrente belezinhas como essa



Cemitério maldito perde desse cenário. Esqueletos e fantasmas são mato

NHL 95-All STAR HOCKEY

G. GEAR

SEGA/ESPORTE

LANÇAMENTO: MAIO-JUNHO/ EUA

Prepere-se para as emoções escorregadias deste esporte no gelo. NHL 95 apresenta 26 times e as maiores estrelas da Associação NHL. Play-offs, pênaltis, hard-checks e slap shots fazem o cara se sentir como se estivesse no gelo. Afie o taco.



O árbitro aparece no canto da tela para indicar a jogada ou a punição

Starfox 2

SNES

NINTENDO/ESPACIAL
LANÇAMENTO: AGOSTO/EUA

Fãs de Starfox do planeta todo aguardam esta nova versão. E não sem motivos. O game mais rápido da linha FX – aquele co-processador que acelera a jogabilidade do cart – chega à segunda versão com muitas novidades. A melhor, sem dúvida, é a possibilidade de debulhar a 2 simultaneamente, com tela bipartida. Bem ao estilo dos games de corrida. Outra novidade deverá ser a presença de mapas e outros indicadores na tela. E haverá até a possibilidade de mudança de nave durante a missão. Nada mal, não? O co-processador responsável pela fama do cart, agora batizado de FX2, será utilizado também em outros games como FX Fighter (prometido para maio) e Comanche (previsto para junho).



Cenários bem mais detalhados e mais informações na tela



Tela partida ao meio: dois jogadores debulham na mesma missão

Ecco Jr.

MEGA

NOVATRADE/ AVENTURA
LANÇAMENTO: MAIO/EUA

Ecce, The Dolphin arrasou em gráficos e sons quando chegou. Tanto sucesso valeu uma segunda versão e agora, acreditem, um filhote! Ecco Jr. será um game para jogadores na faixa de 4 até 9 anos, mas qualquer um poderá curtir bons momentos com ele. São muitas fases submarinas, tal qual na versão do “papai”, com os mesmos movimentos, golpes e também o sonar. A se destacar a carinha de bebê chorão do novo personagem. Mergulhe nessa!



O pequeno golfinho também abusa do sonar para procurar seus amigos

Tempo Jr.

G. GEAR

SEGA/AVENTURA
LANÇAMENTO: MAIO-JUNHO/ EUA

Rhythmia é um alegre planeta melódico. Infelizmente, desde que o Rei Dirge enviou suas demoníacas formigas pra acabar com o sossego, não se ouve uma nota sequer. Tempo é um simpático gafanhoto que tem poderes especiais dados pelo doutor Minor. Ele deve lutar com as formigas em cinco níveis. Usando armas musicais, ajude Tempo a vencer as pragas do Rei Dirge.

Aqui, Tempo enfrenta uma formiga e seu aliado pinguim



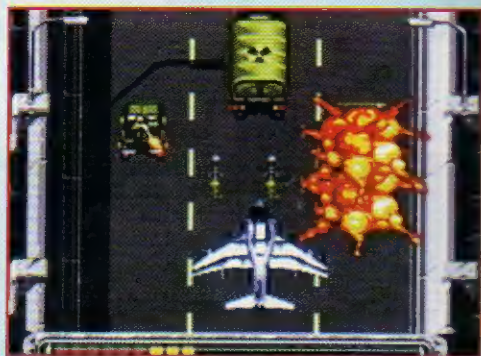
True Lies

SNES/MEGA

ACCLAIM/ AÇÃO
LANÇAMENTO: MARÇO-ABRIL/ EUA

Edá-lhe filme! O agente especial Harry Tasker tem um trabalho duro nas mãos: deter o terrorista Abu Aziz e seu companheiro Jihad. Ambos roubaram uma preciosa semente nuclear e pretendem detonar o mundo. O tema é bem manjadinho, mas garante emoção, bombas e altas perseguições. O filme traz Schwarzenegger no papel principal e – é claro – sempre rende um bom game. Também sairão versões para os portáteis. A gente quer logo pôr a mão nesta belezinha. E você?

Nem no banheiro Schwarzenegger dá sossego. Esses aí estavam de tocaia



Fase de nave. A visão de jogo parece ser sempre de cima





THE KING of FIGHTERS 94

Jogo de luta é o que liga. E se você juntar a isso a beleza dos gráficos do Neo Geo, o resultado é esportíssimo: um game de porrada com visual incrível e movimentação perfeita. King of Fighters 94 reúne lutadores de Art of Fighting e Fatal Fury. São 24 caras e seus golpes maravilhosos pra você esbanjar com sua galera. Nesta matéria você vai aprender os golpes fatais dos lutadores. Mas fique ligado! Os golpes fatais só podem ser executados quando a barra de energia estiver piscando em vermelho; ou com o power no nível máximo.

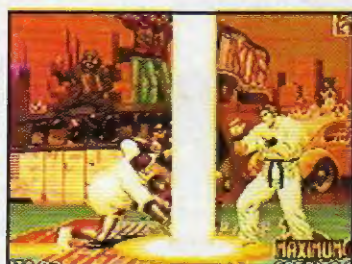
FATAIS! HORA HORA!

CHIN



↓, ↘, →, ↓, ↘ + C

LUCKY



↓, ↘, ←, ↘, →, B + C juntos

TERRY



↓, ↘, ←, ↘, →, B + C juntos

BENIMARU



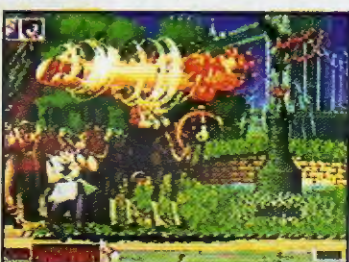
↓, ↘, →, ↓, ↘, + C

YURI



→, ←, →, ↘, ↓, ↘, ←, B + C juntos

ANDY



↓ 2 seg. ↘, → B + D

TAKUMA



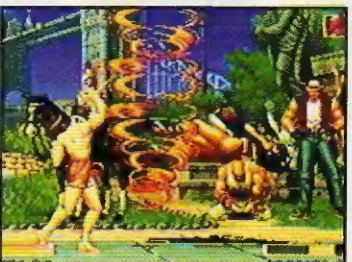
↓, ↘, →, ←, →, A + C juntos

MAI



→, ←, ↘, ↓, ↘, →, B + C juntos

JOE



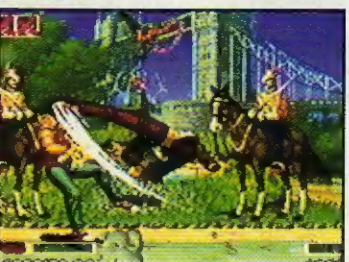
→, ←, ↘, ↓, ↘, → B + C juntos

KIM



↓, ↘, ←, ↘, →, B + D

KING



→, ←, →, ↘, ↓, ↘, ←, B + D juntos

COMANDOS

A - Soco fraco
B - Chute fraco
C - Soco forte
D - Chute forte



OUTROS GOLPES

JEIDERN

← 2 seg. ↘, ↓, ↑, B + C juntos

RALF

↘ 2 seg. ↑ + C

CLARK

Perto do inimigo →, ↘, ↓, ↘, ←, ←, C

ATENA

←, →, ↘, ↓, ↘, ←, ↘, B + C

SIE

↓, ↘, →, ←, → + D

KYO

↓, ↘, ←, ↘, ↓, ↘, →, C

GORO

Perto do inimigo →, ↘, ↓, ↓, ↘, ←, ← + C

RYO

↓, ↘, →, ↘, ↓, ↘, ←, C

ROBERT

↓, ↘, →, ↘, ↓, ↘, ←, C

HEAVY

↓, ↓, ↘, →, ↘, ↘, ← + C

BRIAN

↓, ↘, ←, →, ↘, ↓, ↘, ← + C

CHANG

↓, ↘, →, ↘, ↓, ↘, ← + C

CHOI

← 2 seg. ↘, ↓, ←, B + C juntos



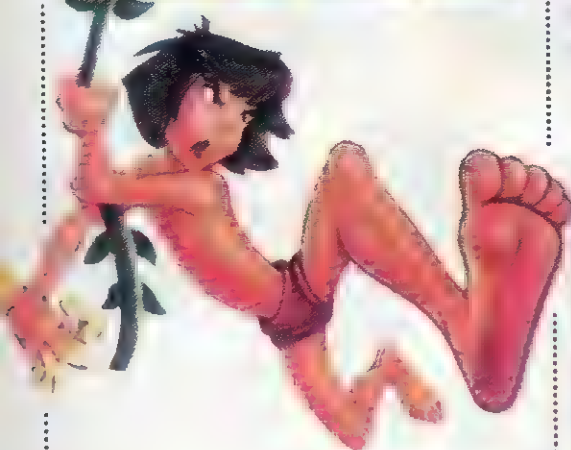
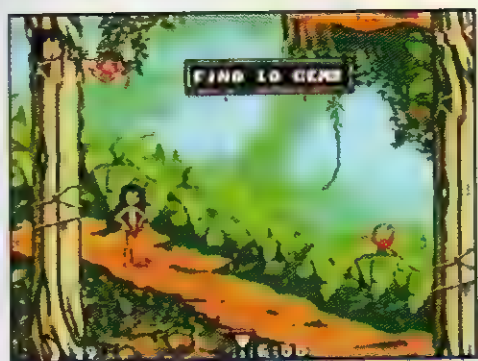
TraxTM



MATRIZ: TRAX IMP. EXP. LTDA
 VENDAS ATACADO: R. DOMINGOS DE MORAIS, 1321 (PRÓXIMO A ESTAÇÃO VILA MARIANA DO METRÔ)
 SÃO PAULO - CEP 04009-003 # TELS: (011) 573.4791 / 573.3328 # FAX (011) 884.8920
 FILIAL: BELO TRAX
 R. TOMÉ DE SOUZA, 1140B - SAVASSI # BELO HORIZONTE - MG # TEL: (031) 227.8824

The Jungle Book

De cabeça para baixo - O game de um personagem artêiro como Mogli tinha mesmo que ser cheio de estrepolias. Inicie o jogo normalmente, aperte **Start para pausar e entre com a sequência** ←, A, →, ↓, B, A, ←, ←, C, →, ↑, ↓. O jogo irá recomeçar e Mogli estará de cabeça para baixo. Agora, desafie um colega para terminar este game de ponta-cabeça.



MEGA

SNES



Donkey Kong COUNTRY

50 vidas Éta joguinho cheio dos truques. Cada vez que você reiniciar o game de qualquer ponto gravado na memória, pode aumentar seu estoque de vidas para 50. Não é uma mão na roda? Na tela Select a Game, em que você seleciona um jogo gravado, selecione a palavra Erase Game. Então, com o controle 1, faça a sequência B, A, R, R, A, L. Depois mova o cursor para um jogo gravado e dê Start. Tcharam! Você perceberá que está com 50 vidas.

Teste sons Esta é para escutar todos os sons e músicas do jogo. Na tela Select a Game, selecione Erase Game e faça a sequência de comandos ↓, A, R, B, Y, ↓, A, Y. Depois é só apertar o Select para ficar curtindo os sons.



Rise of the ROBOTS

Controle o Supervisor - Como todo jogo de luta, este aqui não poderia deixar de fora o infalível truque para controlar o chefe. Basta ir à tela 1 Player, 2 Player, Options e lá fazer a sequência ↑, →, ↓, ←, Y. Com isso, no modo 1 Player, você poderá treinar contra o Supervisor. E no modo 2 Player, o segundo jogador poderá controlar o próprio chefe. Agora que você está com o poder nas mãos, experimente estes golpes totalmente radicais do Supervisor:

Derreter-se para recuperar energia - ↓, →, ↑
Hose Kick - ↓, ←, ↑

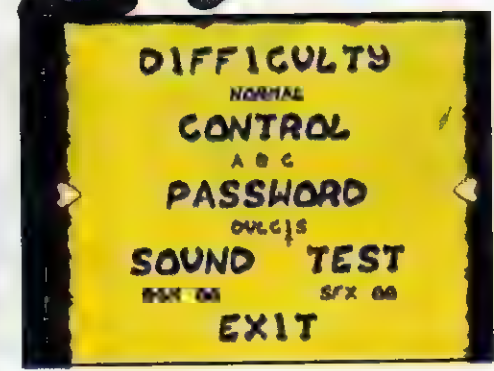


MEGA

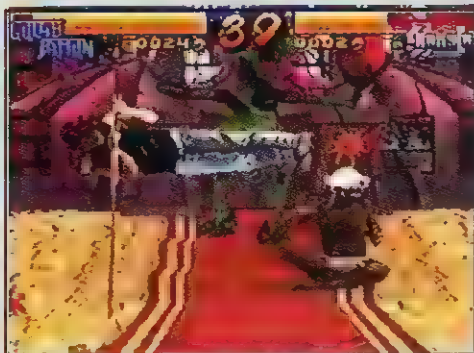
ASTERIX



Password - Quer saber como é a última fase do game? Use a password **DULCIS** e mate sua curiosidade.



Way of the Warrior



Personagens e cenários secretos - Obal
Mais diquinhas para esquentar as lutas do jogo. Basta entrar com os códigos abaixo na tela Names e curta as novidades.

PERSONAGENS:

Gulab Jamun - Gulab, February 29, 1900
Black Dragon - Wyvern, March 9, 1927
Voodoo - Evil, June 6, 1966

ESTÁGIOS:

Garden Stage - Taj Mahal, January 1, 1901
Turbo World - Speed, August 8, 1980
Alley Fight - Tugawar, April 16, 1964



Tiny Toon All Stars

Password - Alô, galera. O leitor Aluísio França Lopes Filho, de Ferraz de Vasconcelos (SP) manda a password para a última fase: **Presuntinho, Lilica, Perninha e Valentim**



NETUNIA GAMING

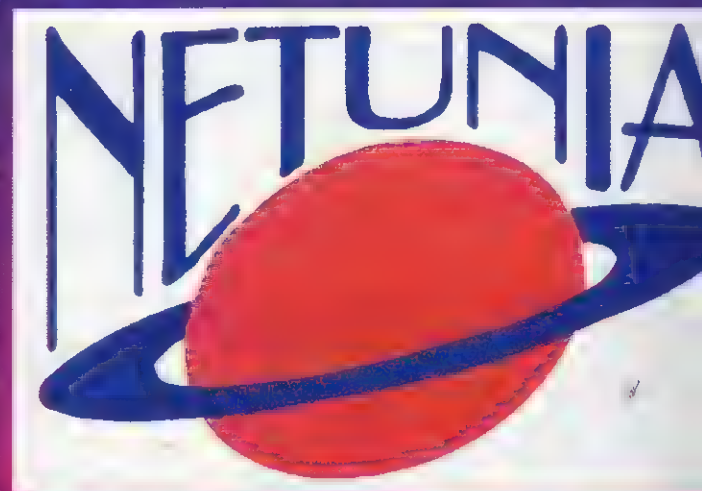
MIAMI - FLÓRIDA

FORNECEMOS APARELHOS, CARTUCHOS E ACESSÓRIOS ORIGINAIS.

TEMOS TODAS AS NOVIDADES EM GAMES. VERIFIQUE!

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL.

LIGUE JÁ!



NETUNIA IMPORT. EXPORT. CORREIO

FONE: (011) 625-7600 / 67-2135 / 66-3318 - FONE/FAX: (011) 66-56

URBAN STRIKE

MEGA

11 vidas - Você acha este game difícil? Tem toda razão. Mas quem sabe a password descolada pelo leitor Rudmar Machado Amarante quebre o seu galho: com ela, você começa o game com 11 vidas. Interessou? Então use **YLJFLP7CNJF**.

10 vidas, sem co-pilotos - Isso mesmo: uma superpassword para iniciar o jogo com 10 vidas e sem nenhum co-piloto desaparecido. Segure: **9G6T9BR6S3V**



THE ADVENTURES OF KID KLEETS

SESS

Passwords - Ricardo dos Santos Rocha, de Americana (SP) debulhou o game e dá de bandeja as passwords. Aproveite:

Fase 2 - **JCLLHPGLPC**

Fase 3 - **KFLMHMGPGD**

Fase 4 - **HFBMQTGDTF**

Fase 5 - **HFLHHGDDJF**



MICHAEL JORDAN

SESS

Chaos in the Wind City

93 vidas - É vida que não acaba mais hein? Vamos ver se com a dica descoberta pelo implacável Fábio Klinkerfus Dias, de Bragança Paulista (SP), alguma coisa será capaz de detê-lo. Basta digitar o número 9 em todos os espaços da password. Melhor do que acertar uma cesta de três pontos do meio da quadra, hein?



ALIEN 3

SESS

Passwords - Passe a perna nestes monstros babões! Na tela dê opções, escolha a Continue e você vai para a tela de passwords. Aí é só usar:

Fase 2 - **QUESTION**

Fase 3 - **MASTERED**

Fase 4 - **MOTORWAY**

Fase 5 - **CABINETS**

Fase 6 - **SQUIRREL**

Final - **OVERGAME**

NIGEL MANSELL

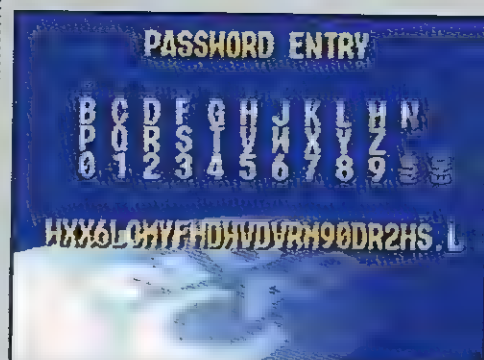
INDY CAR



Passwords - Jogos de corrida sempre caem no gosto da galera. Pensando nisso, nossos pilotos calejaram os dedos com este aqui: dão várias passwords pra você. Experimente:

DLCVCBHVDNFB
BLCVKB4CVGCT2
GGFQDVPBGFSGG
BVVFQW4FLGFCB
KXHGFFVWHGLLQ
B2HB0XSHGGHWL
MLMGGVZCVHGQZ
CBKL6FJKSGK72
PDPZHL1XBJDTQ
CQMCCZGNDM4V
RQRGH26XQKSXQ
C6NWWQZ8P8GPMZ
TJTJGWFX4L0.Z
DLQCXJBR4GRXG
VVWGWKWHYBMNOL
DQQW0JQS0GSS2

Final - O leitor Pablo Alves Durant, de Porto Alegre (RS), manda para os fãs deste game uma superpassword para o final. Com ela, você pode detonar em primeiro lugar no campeonato na temporada seguinte. Anote: **WXX6LCMYFMDWV**
DVRM90DR2HS.L



PITFALL The Mayan Adventure

MEGA



Armas, vidas, mais créditos - Boiada total para enfrentar os mistérios da floresta. Todas as seqüências abaixo devem ser feitas na tela de apresentação, falou?

99 armas - A, B, ↑, C, A, C, A

Nove vidas - →, A, ↓, B, →, A, B, ↑, ↓

Mais créditos - C, →, ↓, C, →, ↓, C, →, ↓

Versão Atari - ↓, A (26 vezes), ↓

Direto para a tumba - Na tela de apresentação, faça a seqüência B, A, ↓, C, →, A, B. Você será mandado para a fase da tumba, onde só a boa memória poderá livrá-lo de um final terrível.

BACK TO THE 2 FUTURE

S N E S

Todas as passwords - A leitora Wanessa Garcia, de Santos (SP) detonou o jogo e manda todas as passwords "pra quebrar o tabu de que apenas os garotos debulham". Palavras dela. Falou e disse, girl.

| | | | |
|------------|------------|-------------|------------|
| 0-1 - BACK | 3-1 - IRON | 4-1 - JACK | 5-2 - EYES |
| 1-1 - OPEN | 3-2 - BUST | 4-2 - QUEEN | 5-3 - ROCK |
| 1-2 - BOSS | 3-3 - WOLF | 4-3 - KING | 5-4 - ZERO |
| 2-1 - HEAD | 3-4 - BLUE | 4-4 - BEAR | 6-1 - WINK |
| 2-2 - FROG | 3-5 - LION | 5-1 - PINK | 6-2 - BIFF |

BAD

GAMES

COMPRA

VENDA

TRO

CARTUCHOS

CONSOLES

JOYSTICK'S

ACESSÓRIOS

S. NES

MEGA DRIVE

SEGA CD

MASTER SYSTEM

3. D.O

NINTENDO

DESPACHAMOS PARA TODO O BR

CONSULTE NOSSOS PREÇOS

FONES.: (011) 955-0034 - 955-7373 - 954

Rua Mere Amedea, 820 - VL. Maria - São Paulo - SP - CEP 02



THE NEED FOR SPEED Electronic Arts

Corrida - 1 jogador

| | |
|---------------|-------|
| GRÁFICO | ●●●●● |
| SOM | ●●●●● |
| DESAFIO | ●●●● |
| DIVERSÃO | ●●●●● |
| JOGABILIDADE | ●●●●● |
| ORIGINALIDADE | ●●●●● |

Um jogoço. Conseguiu diminuir o brilho do Virtua Racing entre os consoles domésticos e aumentar o valor do 300

COMANDOS

| | |
|---|----------------------|
| A | Acelera |
| B | Freia |
| C | Muda a visão do jogo |
| L | Reduz a marcha |
| R | Aumenta a marcha |

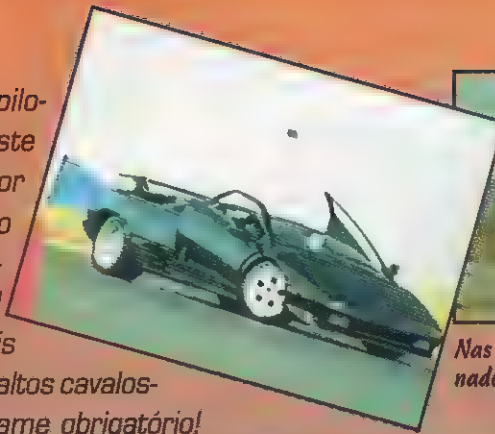


Se liga nesta. Capotada de frente dentro do túnel. Radical!

★ Você tem três ângulos de visão: de dentro do carro, por trás e vista aérea

★ Depois da corrida você pode ver um replay de 6 câmeras diferentes

Se você vive sonhando em pilotar uma supermáquina, este CD caiu do céu. É o melhor simulador de carros esporte lançado para videogames domésticos. São máquinas animais, com visual caprichado: todos os carros têm painéis diferentes e animações próprias, com altos cavalos-de-pau e freiadas arrasadoras. Um game obrigatório!

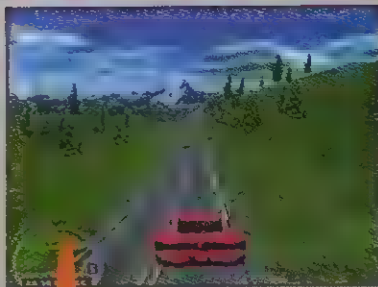


Nas animações os carros são detoadados ao extremo. Tesão!

THE NEED FOR SPEED

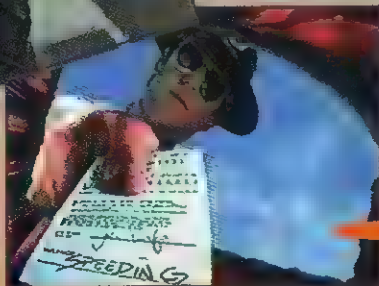
CENÁRIOS IMPRESSIONANTES

Você pode correr sozinho contra o relógio ou contra o seu rival. As corridas rolam na cidade (City), costa litorânea (Coast) e nas montanhas alpinas (Alpine). Cada lugar tem 3 pistas diferentes, com cenários in-



Nas pistas do Alpine, você dá altos pulos. Sinta a decolada!

crivelmente realistas. O realismo também rola no volante: você tem que reduzir para entrar nas curvas e fazer tangência. Caso contrário, vai se espatifar na certa. As batidas são um show à parte, sempre espetaculares. A mancada é que o carro nunca amassa, mas se a pancada for muito violenta, você tem que trocar. O número de carros é limitado, mas quem consegue manter um ritmo forte sem bater, ganha carro extra.



Se a polícia te pegar, pinta multa. Mas na próxima é cadeia!

SONHOS SOBRE RODAS

Sua garagem é de arrepiar: Ferrari 512 TR, Lamborghini Diablo VT, Porsche 911, Dodge Viper RT/10, Corvette ZR1, Acura NSX, Mazda RX7 e o Toyota Supra Turbo. Todos com suas características originais. As melhores máquinas são a Ferrari e a Lamborghini, mas exigem muito "braço". Os carangos trazem opcionais: freios ABS, o controle de tração e câmbio automático ou manual.



De dentro do carro a emoção de pilotar é absurdamente real. Você sente o carro em suas mãos



Ao escolher um carro, aparecem todas as reais características técnicas dos carangos. Que beleza!



Para mudar o carro do seu rival, ponha o cursor sobre o rosto dele e aperte L ou R



SOUL STAR Core

Espacial - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO 00000

SOM 00000

DESAFIO 00000

DIVERSÃO 000

JOGABILIDADE 00000

ORIGINALIDADE 000

A transformação da nave é uma boa para quebrar o esquema e, apesar do excesso nos gráficos, o game vale a pena.

COMANDOS

JOQUE SOUL STAR COM O JOYSTICK DE 6 BOTÕES, OK?

| | |
|---|----------------|
| A | Atirar |
| P | Seleciona arma |
| C | Tiro especial |
| Y | Torpedo |
| Z | RAM |

★ Na quarta missão sua nave vira robô e arrasa em um cenário subterrâneo.

★ Ao mudar de fase, recas de energia recarregada.

★ Jogando a dois, um comanda a nave e o outro pilota uma auxiliar.



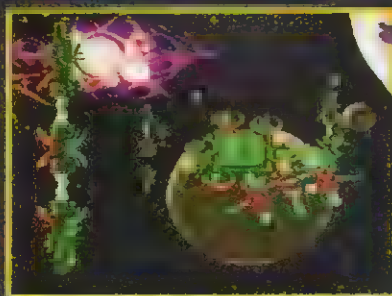
A aventura de Soul Star, game da Core para o Sega CD, vai transportar você para uma galáxia qualquer perdida no universo. Conduzindo uma nave que se transforma em carro e robô, você vai percorrer o espaço obtendo itens com letras que lhe dão vários tipos de tiros. A missão é narrada, mas se o seu inglês estiver empoeirado, preste atenção no monitor para entender os objetivos. Músicas que lembram os filmes clássicos de ficção científica e jogabilidade em cima. O excesso de cores atrapalha, mas não chegou a comprometer os gráficos. Um game espacial que vai agradar a mocada que tem boa mira, com certeza.

MISSÃO 1

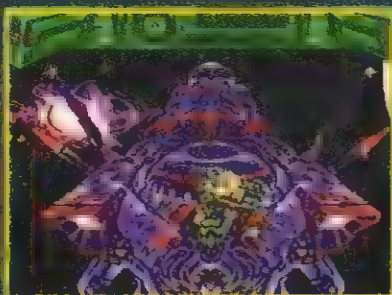
Tentando chegar ao centro do planeta, sua nave vai ser atacada por inimigos desconhecidos. À medida que você se aproxima do planeta, as naves atacam verticalmente e não dá para destruí-las, então desvie.



A letra C dá um tiro especial.



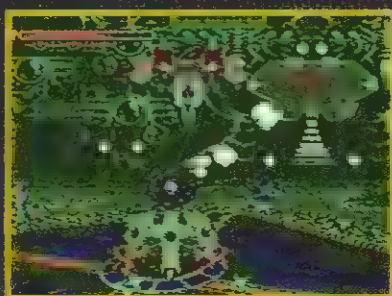
A e B muda sua nave para robô.



Este é o cenário da terceira etapa. Seu objetivo é chegar ao centro desta estrutura.

MISSÃO 2

Destrói o computador principal e mais três reatores no interior da grande nave. É seu objetivo. Observe o marcador de tiros no alto da tela e o quadro no centro. As setas indicam seu alvo.



No centro do computador suba e desça, usando C + P ou C + B. Não é fácil.



Não deixe de usar controles para não zerar.



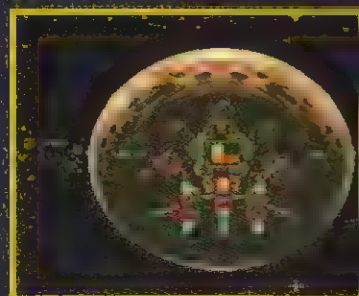
Use o RAM - estas duas navezinhas que dão proteção - apertando o botão Z.

RUMO AO DESCONHECIDO

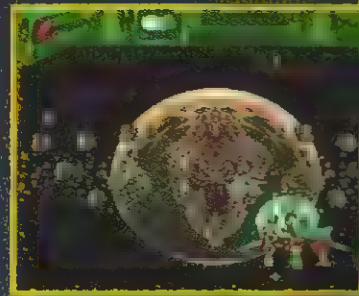
Cada fase tem três objetivos a atingir. Seu sucesso vai depender da agilidade em desviar sua nave dos ataques inimigos. No percurso, aparecem caixas com letras e cada uma dá um tipo de tiro ou energia. No alto da tela, a barra vermelha à esquerda indica a energia reserva e a barra à direita, energia em consumo. Em Vortex o jogador pode escolher os formatos do veículo, mas em Soul Star, sua nave se transforma sozinha, conforme a fase em que esta.

MISSÃO 3

Entrantar meteoros e penetrar no túnel quase infinito. O zoom é ilegal e coordenação é o que conta. Quando encarar o chefe-nave de olhos giratórios, não boabeie: desça seu arsenal.



Mais alguns tiros: o L dá um laser e o R energia.



Com o X você ganha o tiro bola, que aumentando gradualmente.



Os obstáculos deste túnel aparecem medida que você avança.



MORTAL KOMBAT 2 Acclaim

Luta - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO ○○○○○

SOM ○○○○○

DESAFIO ○○○○○

DIVERSÃO ○○○○○

JOGABILIDADE ○○○○○

ORIGINALIDADE ○○○○○

Esta é a única versão absolutamente fiel ao arcade

COMANDOS

| | |
|---|-------------|
| A | Soco baixo |
| B | Defesa |
| C | Chute baixo |
| X | Defesa |
| Y | Soco alto |
| Z | Chute alto |

MORTAL KOMBAT 2



O mais sinistro e sanguinolento game de luta faz uma estréia arrasadora no 32X. Houve pequenas mudanças nos sons e nos gráficos e o cart ficou parecidíssimo com o Arcade. Agora a apresentação é ilustrada com imagens, como no original. As mudanças não mexeram no clima do jogo, que continua tão sangrento quanto o lobo mau da história do Chapeuzinho Vermelho. Sempre um clássico!



500 YEARS AGO, SHAO KHAHN WAS BANISHED TO THE EARTH REALM. WITH THE AID OF GORO HE WAS TO UNBALANCE THE FURIES AND DOOM THE PLANET TO A CHAOTIC EXISTENCE.

Quando os seus amigos viram estas telas de apresentação, não podem ficar mais nem hipnotizados. Só não vão rebolar flocos!



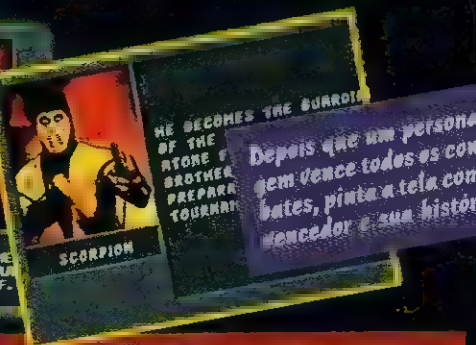
FACING EXECUTION FOR HIS FAILURE AND THE APPARENT DEATH OF GORO, TSUNG CONVINCES SHAO KHAHN TO GRANT HIM A SECOND CHANCE.



BY SEIZING CONTROL OF THE SHAMAI TOURNAMENT HE TRIED TO TIP THE SCALES OF ORDER TOWARDS CHAOS. ONLY SEVEN WARRIORS SURVIVED THE BATTLES AND SHAO KHAHN'S SCHEME WOULD COME TO A VICIOUS END AT THE HANDS OF LIU KANG.



SHAO KHAHN'S NEW PLAN IS TO LURE HIS ENEMIES TO COMPETE IN THE OUTWORLD WHERE THEY WILL MEET CERTAIN DEATH BY SHAO KHAHN HIMSELF.



Mudanças Cosméticas

As mudanças cosméticas no Mortal Kombat 2 são pequenas, mas não menos importantes. A primeira delas é a alteração no cenário de luta, que agora é o Goro's Lair, um local mais sombrio e mais adequado ao tema do jogo. Além disso, os personagens foram redesenhados para parecerem mais realistas e mais ameaçadores. As mudanças são pequenas, mas fazem toda a diferença para quem já jogou o jogo antes.

Outra mudança importante é a alteração no sistema de luta. Agora, os jogadores podem escolher entre dois modos de jogo: o modo normal, que é o mesmo do jogo original, e o modo "Hardcore", que é mais desafiador. Além disso, foram adicionados novos movimentos e combos para cada personagem, tornando o jogo mais interessante e mais divertido.



A tela de personagens ficou ótima e com novidade: uma voz soturna anuncia o lutador escolhido. Dá calafrios...



O cenário de Jade, Smoke e Moob Saibot também mudou. Agora eles estão no Goro's Lair



A animação da derrubada da ponte ficou bem melhor. Dá para perceber que usaram mais quadros

SUPER PROSYSTEM 16

Competition

- JOYSTICKS SUPER PRO 16
- EJECT FUNCTION
- DIGITAL STEREO SOUND

HIGH RESOLUTION
16 BITS



EM
BREVE NAS
LOJAS

Chips do Brasil





X-MEN CLONE WARS Sega

Ação - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO

SOM

DESAFIO

DIVERSÃO

JOGABILIDADE

ORIGINALIDADE

Este é o primeiro game em que se pode jogar com Magneto. E só isso já vale o carlúcho

COMANDOS

PARA TODOS

| | |
|--------------|------------------|
| A | Ataque especial |
| B | Ataque normal |
| C | Pulo |
| C duas vezes | Pulos bem rápido |
| C + B | especiais |
| C + B | Voadoras |

GOLPES ESPECIAIS

Gambit, Cyclops e Noturno

Segure A para carregar a energia do golpe e depois solte

Fera, Noturno, Psylocke e Wolverine

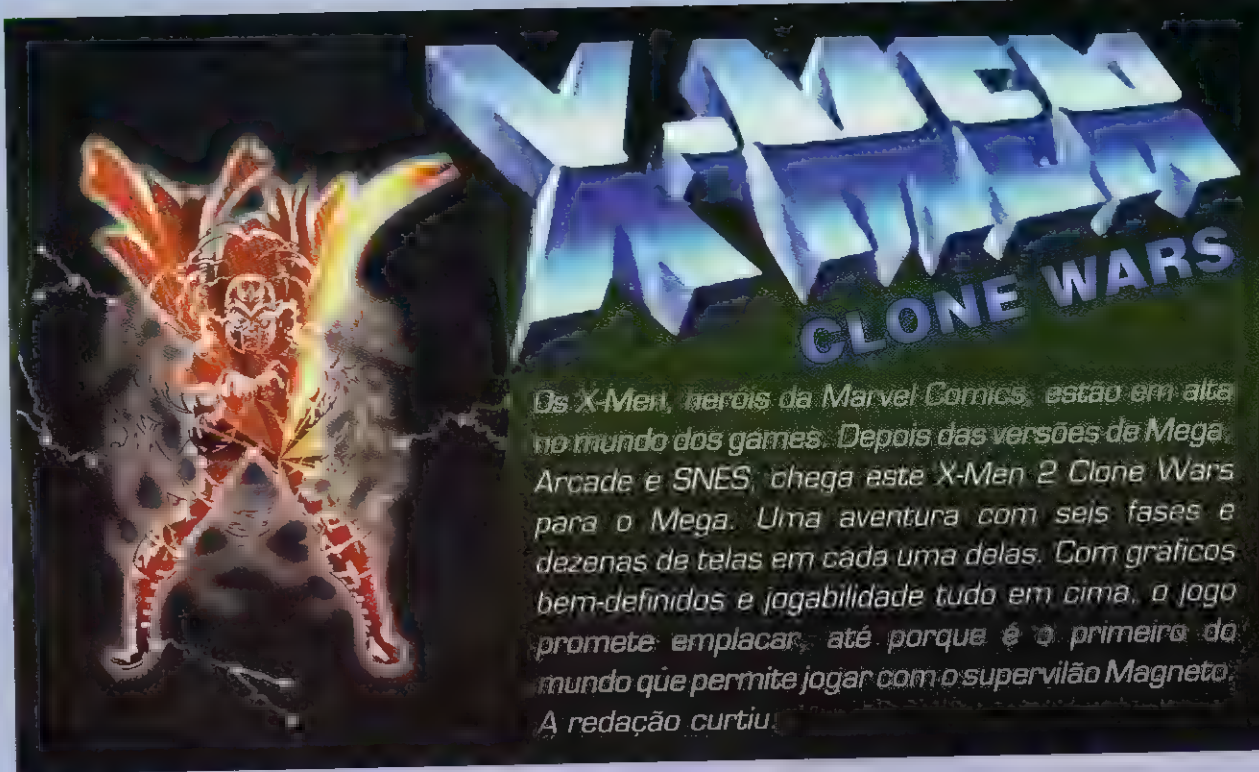
C + B + Direcional Escalar

Magneto

C + A e A novamente Flutuar

Noturno, Psylocke e Wolverine

Direcional + C Rasteiras



Os X-Men, heróis da Marvel Comics, estão em alta no mundo dos games. Depois das versões de Mega, Arcade e SNES, chega este X-Men 2 Clone Wars para o Mega. Uma aventura com seis fases e dezenas de telas em cada uma delas. Com gráficos bem definidos e jogabilidade tudo em cima, o jogo promete emplacar, até porque é o primeiro do mundo que permite jogar com o supervilão Magneto. A redação curtiu.

A AMEAÇA DOS CLONES

A emoção fica por conta da trama bem bolada. Phalanx, um alien espacial, invadiu a terra e espalhou um vírus tecnológico que domina as mentes. Mas os X-Men são um obstáculo para o vilão. Para combatê-los, Phalanx criou um sistema de clonagem. Você deve destruir esse sistema impedindo que os X-Men sejam clonados e derrotados pelos seus sócios. Até mesmo Magneto pode ser clonado e é por isso que você pode jogar também com ele.

OS MUTANTES

Um ou dois camaradas podem entrar nessa. Jogando a dois, não dá pra escolher o mesmo personagem e quando um morre, o outro pode continuar a missão. Os personagens são escolhidos no monitor de Cérebro, o computador do professor Xavier.



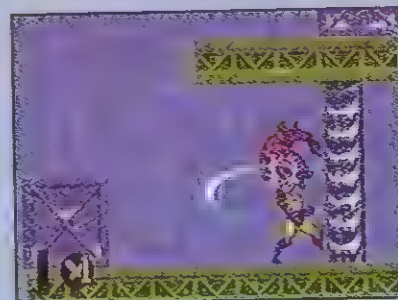
Escolha entre Fera, Cyclops, Gambit, Noturno, Psylocke e Wolverine

SIBÉRIA

O game começa na Sibéria. A jogada é desativar, dentro e fora da fábrica do Sentinela, barris com elementos radioativos encarando ninjas vermelhos.



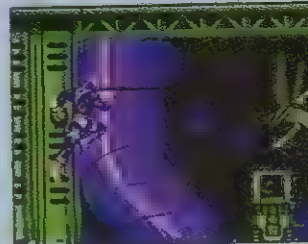
No meio da nevasca, estoure os barris



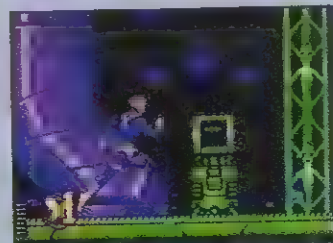
Ninjas não são páreo para Wolverine e suas garras de adamantium

SENTINELA

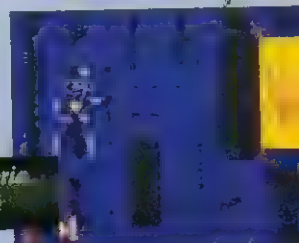
Comece com Cyclops. Os robôs que você vai encarar na fábrica estão preparados para se tornarem supermutantes: destrua-os.



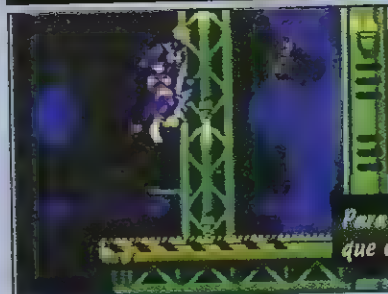
Acabe com as máquinas flutuantes



Não deixe sobrar nenhum paraquedas de controles. Rajada neles



DNA E ENERGIA



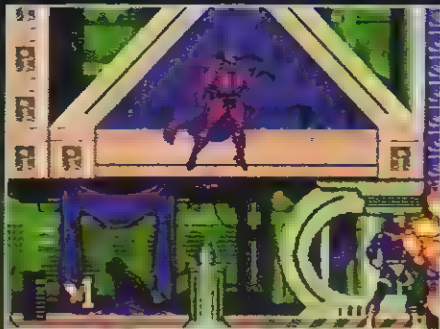
Observe a barra de energia no canto inferior esquerdo da tela. Quando totalmente preenchida, o ataque do herói é poderoso.

Para repor energia, colete os DNAs que estão espalhados pela fase

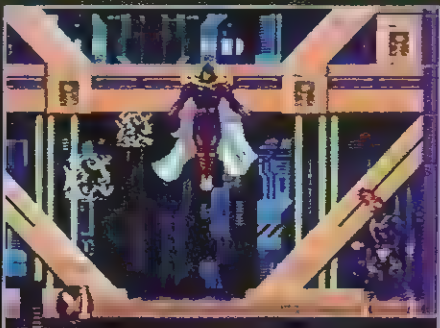
Ao avistar este mecanismo, ataque a base giratória. O resto dentro do tubo dispara raios. Defenda-se

AVALON

A base de Magneto também foi invadida por Phalanx. Nesta fase, uma surpresa, você luta contra Exodus e Magneto. Este, depois, vai passar para seu lado.



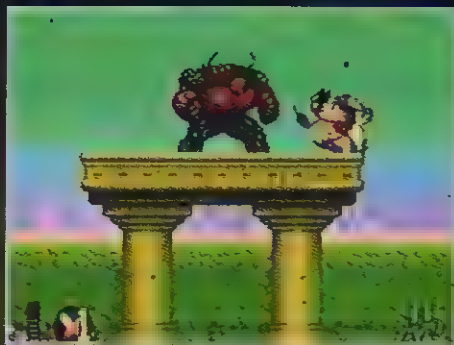
Magneto estoura tudo. Faça-o estourar a parede da direita para poder passar. Sendo vencido, ele torna-se aliado.



Cyclops é o mais indicado para lutar com Exodus. Fique no canto e atire na diagonal.

FORTALEZA DE APOCALYPSE

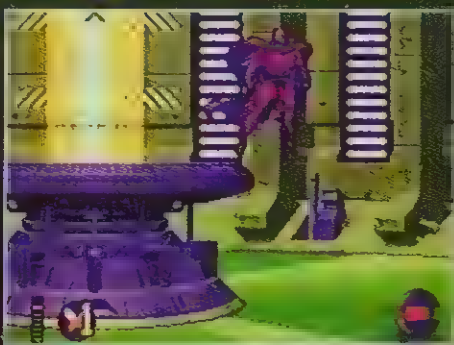
A fortaleza de Apocalypse e o sistema de controle também caíram nas mãos do vilão.



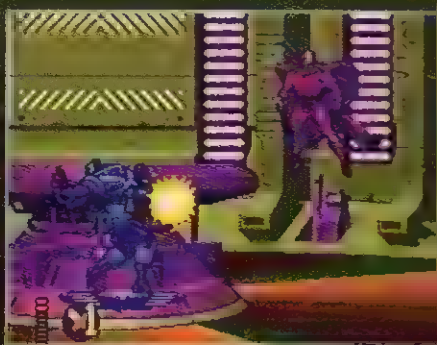
Wolverine vai desafiar o minotauro. Ataque, desça, espere ele correr e ataque novamente.



Para passar por estes cilindros com segurança, mude o sentido do controle.



Agora é Magneto quem luta contra Apocalypse. Atire primeiro na bomba vermelha.



O controle começa a explodir e o chefe aparece. Ataque-o e atire na bomba vermelha outra vez.

SAVAGE LAND

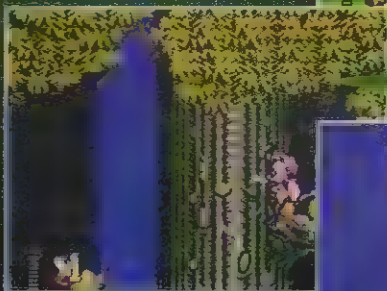
O mutante agora terá que atravessar uma floresta perigosa com pântanos venenosos e plantas esquisitas que atiram bombas.



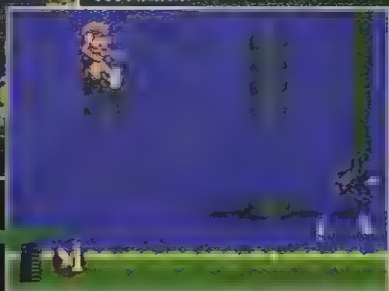
Fuja das plantas explosivas.



O pântano verde tira muita energia. Seja rápido se precisar passar por ele.



Fuça em todas as folhagens, pois há muita energia escondida.



Noturno deve subir escalando para que o líquido verde não o alcance. Cuidado com as plataformas que cedem.

NAVE-MÃE DE PHALANX

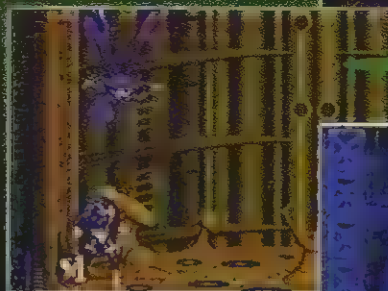
Na última etapa, sua missão é destruir a máquina de fazer clones. Qualquer um que se aproximar do sensor, será clonado!



Magneto deve destruir o robô dourado.



Para pegar carona nas plataformas, o mutante deve deixar os reatores no verde.



Não deixe nenhum gancho na ativa. Nem este morcego.



Eis Phalanx: Pule os raios que ele dispara e ataque na boca.

MEGA

ROAD RASH 3 Electronic Arts

Corrida: 1 ou 2 jogadores
16-Mega

| | |
|---------------|-------|
| GRÁFICO | ●●●● |
| SOM | ●●●● |
| DESAFIO | ●●●●● |
| DIVERSÃO | ●●●●● |
| JOGABILIDADE | ●●●● |
| ORIGINALIDADE | ●●●● |

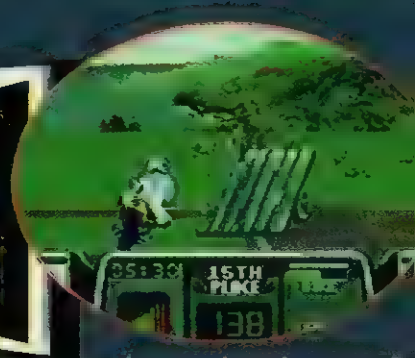
Os gráficos têm cores mortas e apagadas e o som das motos parece de enceradeiro. É a pior das três versões

COMANDOS

| | |
|--|-----------------------|
| | Flecha |
| | Acelera/Usa a nitro |
| | Abre 2 vezes e segure |
| | 66 fundeira nas motos |
| | que têm nitro |
| | Aperta o adversário |
| | Abre a arma (aperte |
| | quando for atirado) |
| | Quanto mais C |
| | Chuta o adversário |

ROAD RASH 3

A série mais famosa de corridas de motos apresenta seu mais novo fruto. Mas, na opinião dos nossos pilotos, é o pior dos três já lançados. O lance continua cheio de sacanagens, mas os gráficos ficaram piores que os anteriores. Em compensação, as pistas estão mais difíceis, com muitos obstáculos nas laterais. Os carros estão mais definidos e agora, além de comprar motos, você pode equipá-las para conseguir um rendimento melhor. Engate a primeira e avalie você mesmo.



Agora as pistas têm rampas!

Venenos Nouvos

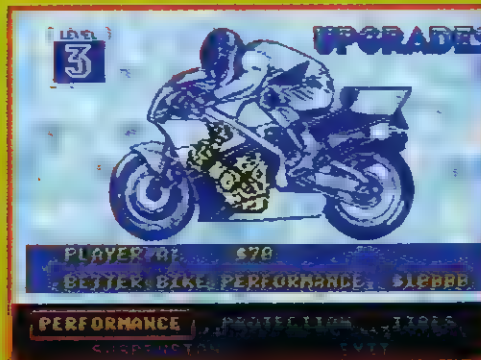
A melhor novidade desta versão é a opção Upgrades, que você acessa na tela Bike Shop para melhorar sua máquina. As opções são Performance (melhora a velocidade final), Protection (a aerodinâmica), Tires (aderência do pneu) e Suspension (estabilidade nas curvas). Muitas dessas opções só podem ser compradas uma vez por nível e, quanto mais você avança, mais caras elas ficam. Outras novidades são armas como graxa, chicote e cassete elétrico. Agora as pistas têm rampas que ajudam a dar os saltos que deram fama ao cart

El spray cada 10 segundos e o nitro de alguns segundos. 1. Nitro

Correndo atrás da grana

O esquema das corridas continua o mesmo: isto é, cada nível traz 5 pistas diferentes. Para mudar de nível, você precisa se classificar entre os 3 primeiros em todas as pistas. Como os níveis vão ficando mais difíceis e você precisa de grana para comprar motos melhores, uma boa estratégia é acumular dinheiro correndo várias vezes na mesma pista. As motos

dividem em 3 tipos: das Rat Bikes (as mais simples), as Sport Bikes e as Super Bikes (as mais potentes, usa nitro). Cada categoria oferece 5 motos para escolher. Se a polícia pegá-lo ou a sua moto estourar depois de muitas corridas, você precisará desembolsar uma grana. Portanto, anote sempre as passwords para prevenir o Game Over.



A Diablo 1000 N é a melhor moto do game. Quer pilotá-la? Então anote: E000 3TKR. Esta password leva você para o terceiro nível com a fera. Aproveite!

Compre tudo nos Upgrades pois as corridas estão mais difíceis e toda ajuda é bem-vinda

Se quiser um desafiante mais próximo, chame um amigo e esmerilhe no guidom



ATP TOUR CHAMPIONSHIP TENNIS

Sega Sports

Esporte - 1 a 4 jogadores



Idéia muito boa a de juntar jogadores de épocas e estilos diferentes. Mas o cart perde para outros de tênis



que tal jogar com grandes nomes do tênis atual, como Pete Sampras e Michael Chang, além de lendários tenistas como o romeno Ilie Nastase, o americano Arthur Ashe e o australiano Rod Laver? Esse é o maior mérito deste cart da Sega que possibilita também criar o seu próprio tenista

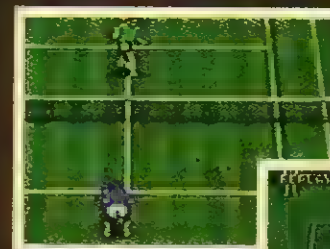


Faça o seu jogador. Você determina a nacionalidade, idade, cor da roupa e até o comprimento dos cabelos

com todas as características que desejar. O game é inteiramente regular. Mas você, que gosta de tênis, confere e dá o seu veredicto

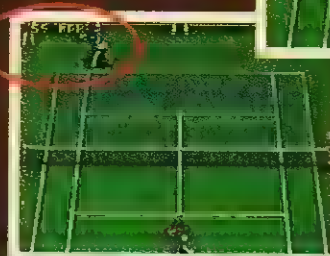
Torneios Diversos

Você escolhe se disputa uma partida simples (Exhibition Match), torneio (Exhibition Tournament), torneio com jogadores veteranos (ATP Senior Tour Event) ou o Begin ATP Tour, modalidade onde você cria o seu próprio jogador. Em Exhibition Match, joga-se sozinho ou a dupla é de várias maneiras diferentes, inclusive com jogadores. Nas opções, dá para ajustar a velocidade da bola e ativar o replay automático. Por fim, há a Ball Bound Pointer, que mostra onde a bola vai quicar na quadra.



O ponto branco indica o local exato onde a bola vai quicar. Isso é que é mamata!

Quando você pausa o game, pinta o replay do último lance



Na hora do saque, o indicador do alto da tela à esquerda mostra a velocidade da bola. Legal!

NHL

ALL-STAR HOCKEY

95

NHL ALL-STAR HOCKEY 95

Sega Sports

Esporte - 1 ou 2 jogadores



A grande quantidade de opções pode assustar no começo. Mas, com o tempo, dá para se acostumar.

Os fãs de esportes ianques encontram mais uma opção no já variado mercado de games de Hockey. O cart é repleto de opções e modos de jogo. Os gráficos ficaram meio embacados e os sons são regulares. Legais são as brigas na quadra, comuns neste esporte. Agora prepare-se para deslizar e fazer altos golacões. Experimente!



Depois de um gol, o goleiro fica desesperado. Vai buscar, frangueiro!



Se você optar por penalidades na partida, os jogadores violentos saem por 5 minutos



Na hora da briga, esqueça a técnica e desça o braço

Lutas no Gelo

O cart dá opções de partidas simples (Exhibition), torneio completo (Full Season), eliminatórias simples (New Playoffs) e o New Playoffs/7 Game, onde você disputa um torneio melhor de 7 partidas. São 29 times à disposição e os períodos duram de 5 a 20 minutos. Já que o Hockey é conhecido como um jogo violento e viril, não poderiam faltar as famosas porradas. Para isto, basta ligar a opção Fight



ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL

Sunsoft

Ação - 1 jogador

GRÁFICO

SOM

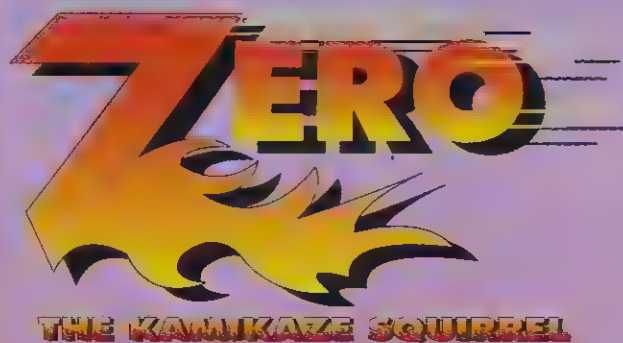
DESAFIO

DIVERSÃO

JOGABILIDADE

ORIGINALIDADE

O cart ficou devendo em desafio e cansa um pouco nas subfases. Mas vale um biscoito!



THE KAMIKAZE SQUIRREL

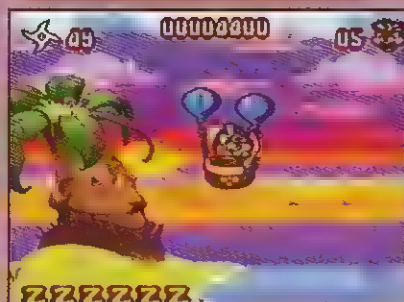
DIRETO DO CIRCO

Quem jogou Aero The Acrobat conhece este esquilo. Lá, ele era malandrinho; aqui, ele ficou bonzinho (coisas de videogame). Zero sai do circo de Edgar Ektor e vai para a floresta salvar seu lar das garras do temível Jacques LeSheets. Durante sete fases enroladas e com muita

Pra agradar todo mundo, a Sunsoft lança cart Zero The Kamikaze Squirrel para Mega Drive. A versão de SNES já está rolando e você conferiu na edição 75. Esmirilhando no Direcional, o esquema de jogo é o de fuçar telas e acumular itens. O visual é legal com cenários coloridos e criaturas esquisitas. O jogo não vai deixar você vibrando, tampouco querendo quebrar o cartucho.

aventura, o cara derruba árvores só pra conseguir papel para falsificar grana. Tomara que ninguém tenha idéia igual por aqui! Nosso herói deve, com muita astúcia, escalar montanhas e enfrentar inúmeros perigos para acabar com a festa de LeSheets. Avante, galera!

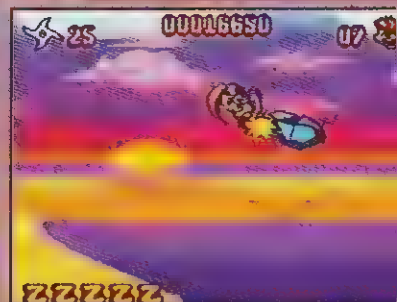
ESQUILO NA PRAIA



Para dar um rolê numa boa pelas nuvens, pegue carona neste balão



Portas infláveis conduzem às fases de bônus, mas você não precisa entrar nelas se não quiser

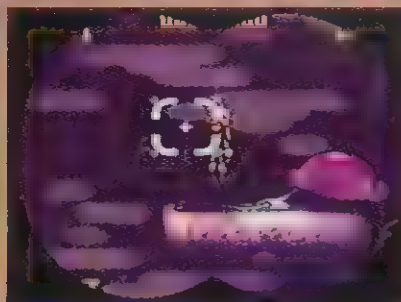


Cuidado ao avistar a câmera: é sinal de inimigo por perto. Derrube-a e siga em frente

PEDREIRA PURA



Use a planta bojudá para subir. Ela te dá um belo impulso



Alguém de binóculos tenta acertar o esquilo. Fique esperto



O segredo para detonar esta máquina que escala paredes é acertar na cúpula

SUBTERRÂNEOS



Muita lava neste cenário. Se você cair, bau, bau



Para atravessar este trecho, siga pulando nas bolas de ferro



O morcego vai atacá-lo no meio destas labaredas. Capriche nos shurikens



Você tem que pular dentro dos carrinhos. Casca de ovo e o pulo, só seus ossos vão contar a história

MEGA

DESERT DEMOLITION Blue Sky

Aventura - 1 jogador
Lançamento Tec Toy

| | |
|---------------|-------|
| GRÁFICO | ●●●●● |
| SOM | ●●●●● |
| DESAFIO | ●●●●● |
| DIVERSÃO | ●●●●● |
| JOGABILIDADE | ●●●●● |
| ORIGINALIDADE | ●●●●● |

Nem sempre o game precisa ter desafio bala pra ser bom. É o caso deste, que vai agradar quem curte desenhos e bom humor

COMANDOS

| | |
|---|------------|
| A | Ação |
| B | Corridinha |
| C | Pulo |

Como o lance é acumular itens, o legal é fugar bem. Para subir e descer à vontade, os cenários têm elementos espertos como camas elásticas, molas injetoras, canhões, catapultas e outros bados

No final rola uma animação com a galeira da Looney Tunes e o tradicional "That's All Folks"

ITENS

Raio - Rapidez temporária
Caixas Acme - Inventos
Pote - Energia para o Coyote
Alpiste - Energia para o Papaléguas
Relógio - Tempo extra
Carinhas - Vida extra
Selos Acme - Pontos

DESERT DEMOLITION

STARRING

ROAD RUNNER

E WILE E. COYOTE

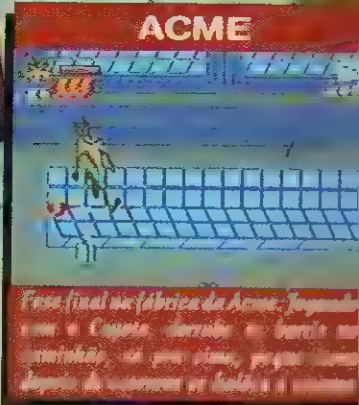
Saindo do forno, o cart do Papaléguas vai levantar poeira no Mega Drive. Com toda a espirituosidade do desenho animado, Coyote e Beep-Beep percorrem cenários desérticos em seis fases bem cozinhas, mas nem por isso a diversão fica comprometida. Os gráficos são demais:



conseguiram atenuar as cores e o resultado parece desenho animado de verdade. A música segue o pique do personagem e conforme você usa o Direcional rola uma animada dança. O game não é de cair o queixo mas quem jogar não vai se arrepender.

FÁCIL, FÁCIL

São seis fases com duas etapas cada. Você pode jogar com qualquer um dos dois personagens. Seu objetivo é pegar itens e encontrar a saída no tempo indicado na parte inferior da tela. Se você joga com o Coyote, ganha tempo se pegar o Beep-Beep. Jogando com o pássaro, você perde energia se o lobo te pegar. As famosas engenhocas da Acme não ficaram de fora: há caixas espalhadas que escondem os inventos. Jogando com Beep-Beep, fuja delas. Se você for o lobo, pule dentro das caixas para usar os inventos. Mas fique atento... algumas escondem bombas e lá vai o lobo bobo pelos ares.



BEEP! BEEP!

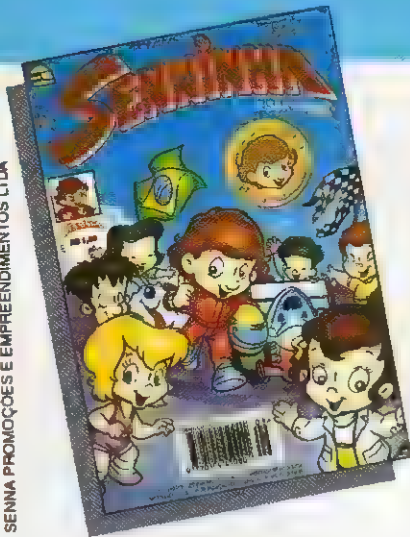


PARABÉNS

SENNINHA®

E SUA TURMA

1 ANO DE SUCESSO EM QUADRINHOS



No mês de aniversário, a revista do Senninha chega arrepiando. E pra comemorar, vem cheia de surpresas pra você curtir! A capa é de luxo, com detalhes dourados e uma ilustração super.

Pra completar a festa, está nas bancas também um kit especial que é o máximo! Com a edição de aniversário, uma revista-pôster, e ainda, **GRÁTIS** pra você, um montão de adesivos!



Acelera!
Vá correndo buscar.

TIRAGEM LIMITADA!

APRESENTA

THE BEST OF
AÇÃO
GAMES

KILLER INSTINCT



**KILLER
INSTINCT**
Nintendo/
Midway / Rare

Lufa - 1 ou 2 jogadores



Parabéns! Dizem aí que está ficando Streets e Mortals no chinelo. Pena que por enquanto haja poucas máquinas no país

COMANDOS

| | |
|----|-------------|
| FP | Soco Forte |
| QP | Soco Fraco |
| MP | Soco Médio |
| FK | Chute Forte |
| QK | Chute Fraco |
| MK | Chute Médio |

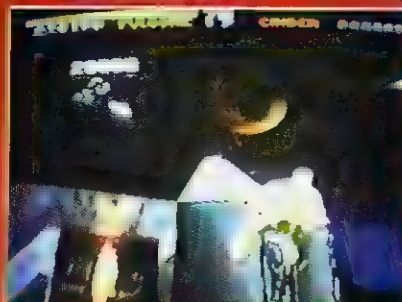
MOVENDO A COMBO

Os combos são a chave do game. Embora longas, todas as seqüências de combos de cada lutador são parecidas. E mais, há ainda os Ultra Combos. Para fazê-los é preciso que a energia de seu inimigo esteja piscando no vermelho. Ai, inicie a seqüência normal dos combos e, no meio dela, mude para a do Ultra. É fácil!

Demorando mais do que 5s para dar o Finish Move, seu inimigo recupera energia e vem pra cima. Cuidado!

Depois de ficar fora dos fliperamas por muitos anos, a Nintendo faz uma volta triunfal com Killer Instinct. O jogo traz a assinatura conjunta da Nintendo, Midway (de Mortal Kombat) e Rare (de Donkey) e é o primeiro com o hardware do Ultra 64. A fórmula é arrasadora: gráficos e som

caprichadíssimos, num game técnico, SF2; ou seja, aprenda os golpes e defenda ou desista. O visual é impressionante! Quando um personagem esmurra ou se espalha na tela, a imagem não perde definição. Poucas máquinas foram instaladas no Brasil afora. Mas não deixe de conferir



A seqüência de animações apavora! Saque este Finish onde o Glacius despenca da cobertura de um arranha-céu, direto para o capô de um carro. Power!



ANTES DE LUTAR



CORES DIFERENTES

Escolha a cor de seu lutador, predefinido movendo o direcional para cima ou para baixo na tela de seleção.



RANDOM SELECT

No modo de 2 jogadores, segure ↑ e aperte Start para a máquina escolher sozinha o seu lutador.



AS COBERTURAS

Faça a Random Select e depois escolha sua cobertura (telhados).
Chicago City Rooftop - ↑ MK
Desert Rooftop - ↑ FK
Castle Rooftop - ↑ FK



COMBO BREAKER

Na tela dos lutadores escolha os 2 jogadores devem segurar e apertar Start. Assim, fica mais fácil escapar dos combos adversários.

★ Em KI não há separação de rounds. Vence o lutador que conseguir zerar duas barras de energia do adversário primeiro. E com uma barra só!

CENÁRIOS E MÚSICAS

No modo 2 P, faça a Random Select e depois use as séries abaixo para escolher:
Canyon - ↓ QP
Altar - ↓ MP
Lava Bridge - ↓ FP
Chicago Alley - ↓ FK
Castle Room - ↓ MK
Warehouse - ↓ FK
Temple - ↑ QP
Cave - ↑ MP
Shrine - ↑ FP

★ VOCÊ PODE JOGAR ESTE GAME NA REDE PLAYLAND

AÇÃO GAMES

GOLPES ESPECIAIS

Combo Breaker

← 2s. → MK

Ultra Combo

← 2s. → FP

Altura: 1,85m
Peso: 100 Kg.
Idade: 25 anos

FINISHING MOVES

Sem Perdão I



Perto do inimigo ← ↘ ↓ ↗ → + FK

Sem Perdão II

À média distância
← ← → →

MP

Humiliation

↓ ↓ ↓ QP

KILLER COMBOS

Combo Nº 1

← 2s. → MP ← FK ← 2s. → MP

Combo Nº 2

← 2s. → QP → QK → 2s. ← QP
← QK ← 2s. → MP

T. J. COMBO

JAGO

Combo Breaker

→ ↓ ↗ MP

Ultra Combo

↓ ↘ ← QK

Altura: 1,68m
Peso: 86 Kg.
Idade: 21

Sem Perdão II

Longe do inimigo
← ← → →

MP

Humiliation

→ ↗ ↓ ↘ ←

MK

Sem Perdão I



Perto do inimigo ← → → QK

Combo Nº 1

↗ ↓ ↘ FK MK ↗ ↓ ↘ FP MK
→ ↓ ↗ FP

Combo Nº 2

Pule com FK MP. ↗ ↓ ↘ FP MK
↗ ↓ ↘ MK

GLACIUS

Combo Breaker

← 2s. → QP

Ultra Combo

← 2s. → FP

Altura: 1,90m
Peso: 136 Kg
Idade: ??

Sem Perdão I



À média distância ← ← ← FK

Sem Perdão II-À

média distância

→ ↗ ↓ ↘ ←

MK

Sem Perdão III

À média distância

← ↘ ↓ ↗ → MP

Humiliation

← ↘ ↓ ↗ →

MK

Combo Nº 1

← 2s. → MP → MP ← MP MP
→ ↗ ↓ ↘ ← QP

Combo Nº 2

← 2s. → MP → MP ← ↘ ↓ ↗ →
FK

SPINAL

Combo Breaker

→ → MP

Ultra Combo

← ↘ ↓ ↗ → FP

Altura: 1,65m
Peso: 50 Kg
Idade: 2650

Sem Perdão II

À média distância
← ← →

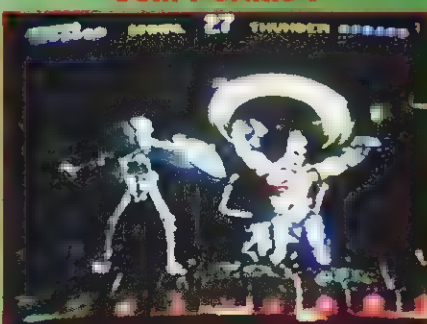
QK

Humiliation

← ↘ ↓ ↗ →

FK

Sem Perdão I



À média distância ← ← ← MK

Combo Nº 1

→ → FP → MP ↓ ↓ ↓ P ou K

Combo Nº 2

← 2s. → MP → → FP → MP → 2s.
← MP → → QP

ORCHID

Ultra Combo

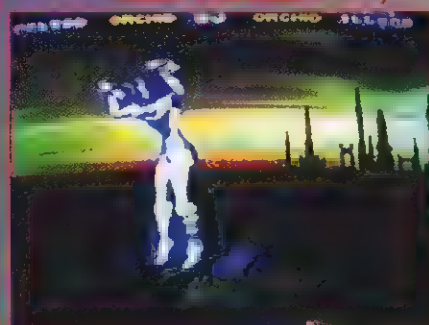
← 2s. → MP

Combo Breaker

← 2s. → FK

Altura: 1,67m
Peso: 56,7 Kg
Idade: 23

Sem Perdão I



Perto do inimigo ↓ → ← QK depois FK

Sem Perdão II

À média distância
← ← →

→ QP

Humiliation

→ ↗ ↓ ↘ ←

FP

Combo Nº 1

← 2s. → FK ← QP ← 2s. → FK
← QP ← 2s. → FK ← QP ← 2s.
→ FK ← QP ↗ ↓ ↘ FP

Combo Nº 2

← 2s. → MP ← QK ↗ ↓ ↘ FP

GOLPES ESPECIAIS

Ultra Combo
← 2s. → QP
Combo Breaker
→ ↘ ↓ ↙ ← QP

Altura: 1,88m
Peso: 127 Kg
Idade: 42

FINISHING MOVES

Sem Perdão I



À longa distância ← ↙ ↓ ↘ → FP

Sem Perdão II
Perto do inimigo
→ ↘ ↓ ↙ ← FK

Humiliation
→ ↘ ↓ ↙ ←
FP

KILLER COMBOS

Combo Nº 1
← 2s. → FP → FK → ↘ ↓ ↙

Combo Nº 2
← 2s. → FP ← FK ← 2s. →

CHIEF THUNDER

Ultra Combo
→ ↓ ↘ QP
Combo Breaker
→ ↓ ↘ MP

Altura: 1,96m
Peso: 254 Kg
Idade: 1

Sem Perdão II
↓ ↙ ← FP

Humiliation
← ↙ ↓ ↘ →
MK



À longa distância ← ↙ ↓ ↘ → FK

Combo Nº 1
← 2s. → FK → FK ↘ ↓ ↙
→ QP → ↓ ↘ FP

Combo Nº 2
← 2s. → FK → MK → ↓ ↘

FULGORE

Combo Breaker
↓ ↘ → MK
Ultra Combo
→ → FP

Altura: 1,88m
Peso: 88,5 Kg
Idade: 31

Sem Perdão I



À longa distância ← ← ← MP

Sem Perdão II
À longa distância
← ↙ ↓ ↘ →
QK

Humiliation
← ← ← ← FK

Combo Nº 1
→ → QP ← MP ← ← QP ←
→ ↓ ↘ FK

Combo Nº 2
→ → QP ← ← QP ← FP →

CINDER

Ultra Combo
→ 2s. ← QK
Combo Breaker
← 2s. → MK

Altura: 1,81m
Peso: 181,5 Kg
Idade: 45

Sem Perdão II
À longa distância
← ← → MP

Humiliation
→ → QP



À média distância ← ← ← MK

Combo Nº 1
← 2s. → QP ← FP ← 2s. →
← 2s. → FP

Combo Nº 2
← 2s. → MP
← MP ← 2s. → MP

SABREWULF

Ultra Combo
← 2s. → QK
Combo Breaker
← 2s. → FK

Altura: 2,13m
Peso: 317,5 Kg
Idade: 4

Sem Perdão I



À longa distância ← ← ← MK

Sem Perdão II
À longa distância
← ↙ ↓ ↘ →
MP

Humiliation
← ← ← ← FK

Combo Nº 1
← 2s. → QK → QP → 2s. ←
← QP ← 2s. → FP

Combo Nº 2
← 2s. → FP ↘ ↓ ↙ FP →

RIPTOR



THE FLINTSTONES Ocean

Aventura - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO

SOM

DESAFIO

DIVERSÃO

JOGABILIDADE

ORIGINALIDADE

Muito bom! As "pegadinhas" que surgem no meio das fases são bem boladas. O game diverte tanto quanto uma tarde de desenhos na TV

COMANDOS

São configuráveis. Esta é nossa sugestão

| | |
|---|---------------------------------|
| A | Pula |
| B | Joga bola de boliche (se tiver) |
| X | Bate com a clava |
| Y | Atira pedra (se tiver) |

ITENS

| | |
|-----------------------------|--|
| Bola de Boliche | Armas |
| e Pedrinha | |
| Diamantes, Moedas e Troféus | Pontos |
| Ampulheta | Aumenta o tempo |
| Carinha do Fred | Vida ou energia |
| | (Se sua energia estiver completa, vale 1 vida. Senão estiver, ela enche) |

The Flintstones chegou com cara de sucesso. Talvez até mais do que o filme no qual foi inspirado. Enquanto a história das telas tinha tempo limitado, o game dá horas de diversão garantida. Um ou dois jogadores controlam o Fred Flintstone do filme (não o do desenho), através de cenários bonitos e cheios de truques. Sua habilidade e velocidade de raciocínio serão colocadas à prova: você tem 300 segundos para terminar cada fase. Outro destaque é para a trilha sonora, que é a mesma do seriado original regravada para o filme pelo B'52. O game é cabeludo. E para não acabar com a graça do cart, deixamos o final pra você...

JABA-DABA-DUUUUU NANICO!



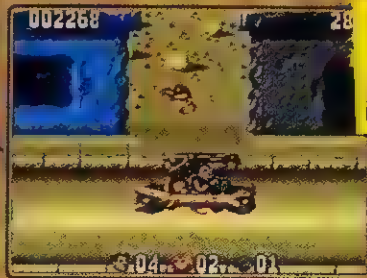
DIQUINHA

Essa vale para vários momentos complicados



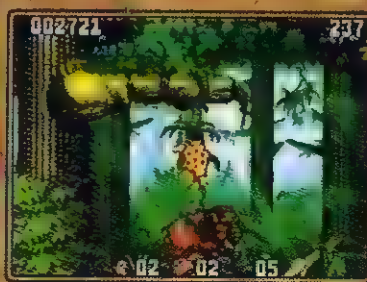
Atraia este bicho verde para cima de você. Quando ele vier correndo suba nesta pedra e ele o arremessará muito alto. Confira!





BEDROCK 1

Que dureza... Bam Bam! Pedrito brincando de cama elástica. A gatinha é mais veloz que o filho do Barney e, às vezes, pula para trás.



JUNGLE 1

Aqui, quando o mamute vier, suba no cipó. O chifrado cai e você segue em frente.

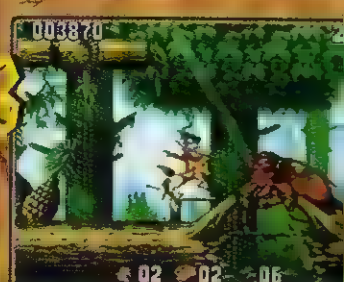
JUNGLE 2

Pronta, mãe? Perto dele, aparece porradinha antes que abra a boca. Três bom-dados montam.



JUNGLE 3

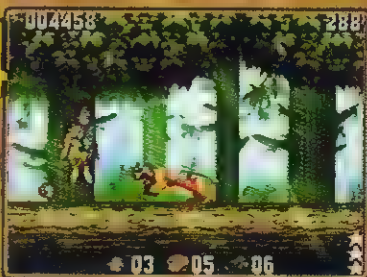
Outro mamute! Acerte uma pedrada no pica-pau. A pontinha é o feioz despenca.



FASES RACHA-CUCA

JUNGLE 4

Uau! Um Tigre Dentado de Sabre!! Observe quais cocos estão balançando e atraia o danado para lá. Mas cuidado para o feiticeiro não virar contra o feiticeiro.



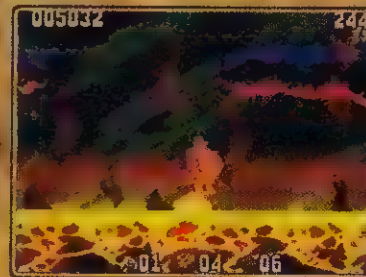
VOLCANIC 2

Acionando este botão você vira churrasco. Não faça isso...

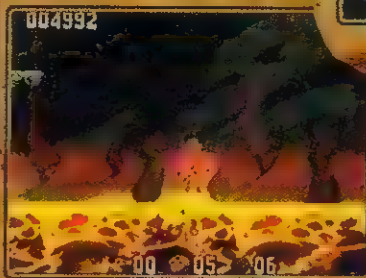


VOLCANIC 1

Plataformas movem. Há uma sequência correta para pulá-las. É a manha.

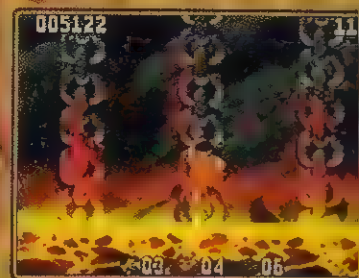


Outro momento de esperar. Agora a lava trará uma pedrona rolante. Role para os lados para escapar das pedras flamejantes que caem.



Não alcança as plataformas? Suba na pedrona e espere a lava subir. Ela queima as pedrinhas que não atingem a lhaide.

Logo você está à guisa de churrasco. A lava sobe e respanta o bicho. Ai você pula na correnteza corrente e sobe tudo.



★Não perca sua arma: Após acertar o inimigo com uma bola ou pedra, corra para pegá-la de volta

★Fred não é o Super-Homem: Ele só carrega 6 pedras e 6 bolas de boliche

★Fique ligado para acumular vidas. O game tem passwords e dois Continues, mas as fases finais são nebreira. Sem trocadilhos...

★Há três tipos de pedronas: A quebrável com itens dentro, a sólida para tapar buracos e subir em lugares altos e a rolável para andar na fase de lava

★A tela de recordes marca os 50 melhores resultados. Mas, como o cart não tem bateria, não grava os seus

★The Flintstones é poliglota: dá pra jogar em inglês britânico e americano, em espanhol, alemão, italiano e francês

PASSWORDS

BEDROCK 1

Betty Picks Blue
Ribs

JUNGLE 1

Bam-Bam Makes
Small Rocks

VOLCANIC 1

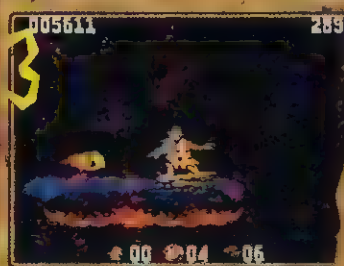
Cliff Hides Hot
Juice

MACHINE 1

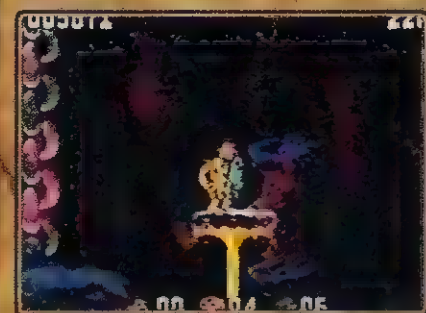
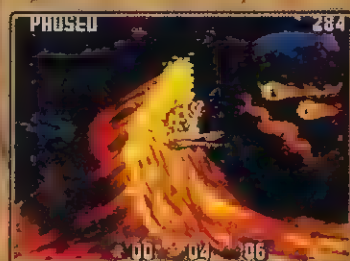
Orangutan Draws
Hairly Fruit

VOLCANIC 3

Suba nesta prancha e espere a onda de lava carregá-lo. Surf!



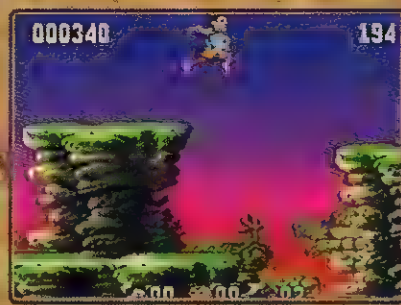
Na onda, dê o espaço no pause para desviar das bolas de fogo



Sobe e desce. Se pule quando a plataforma vizinha estiver abaixo da sua

MACHINE 1

Pedronas minúsculas: Cole na parede para se proteger



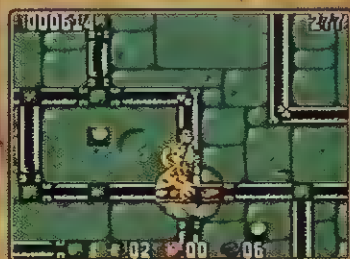
Acalha! Corte o caminho subindo aqui

MACHINE 2

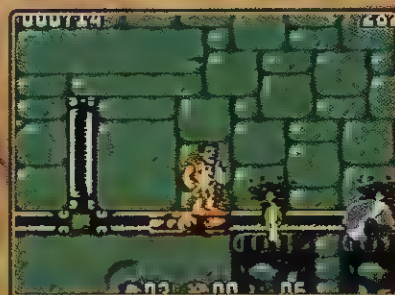
Logo na saída pula, deixe a pedrona cair e volte para pegar uma ampolheta



Se ligar umas quatro pedras: passe a primeira e espere. Depois que as quatro caírem juntas duas vezes, é hora de passar



Nos trilhos use L, R e o direcional para se guiar. Os botões amarelos mudam a posição da cantoneira



Espere estas chamas acenderem duas vezes. Ai siga para encontrar mais duas vidas

Agora
é com você...
**BOA
SORTE!!!**



ITCHY & SCRATCHY Acclaim

Aventura - 1 jogador
1 Mega

| | |
|---------------|------|
| GRÁFICO | ●●●● |
| SOM | ●●●● |
| DESAFIO | ●● |
| DIVERSÃO | ●●●● |
| JOGABILIDADE | ●●●● |
| ORIGINALIDADE | ●●●● |

O jogo é simples e repetitivo. Os objetivos poderiam ser mais criativos e difíceis.

COMANDOS

| | |
|-------------|-------------------|
| A | Usa o queijo |
| B ou R ou L | Pula |
| X | Seleciona o item |
| Y | Ataque |
| ↑ + Y | Ataque mais forte |

The ITCHY & SCRATCHY game



A animação do comecinho já mostra que o tempo fecha. Salve-se quem puder!



Quando Bart Simpsons não está aprontando das suas, ele sempre está grudado na telinha assistindo seu desenho predileto: Itchy & Scratchy. A dupla é uma espécie de Tom & Jerry moderno, só que muito menos careta, mais doida e com o traço genial Matt Groening, criador dos Simpsons. Infelizmente, a espera pelo lançamento não compensou: o game tem lances engraçados, mas é só. Tudo o mais é regular e fraco. Ainda assim, o cart vale uma espiada. Pelo menos a risada é certa!

Rato que bate no gato

Você controla Itchy, o rato, e é lógico que Scratchy não vai deixá-lo em paz. Durante 7 fases, você deve detonar o gato e se livrar de seus ataques. Para isto, o game oferece uma batelada de itens, todos com bastante humor. Tem serra elétrica, bazuca, metranca e muito mais. Fique esperto: a maioria destes itens podem ser usados por Scratchy! Os pedaços de queijo fazem Itchy andar mais rápido e pular mais alto. Você repõe energia pegando a caixa branca com coração vermelho ou com o item da carinha do Scratchy. Já a cara do rato é uma vida extra.



No fim da Jurassic Park Scratchy aparece em uma cartarruga. Jogue ossos no bichano e martele a cabeça da cascuda

Esquema Simples

As fases têm uma ambientação variada mas o esquemão é o mesmo: acabe com o gato e, no final da fase, ele reaparece travestido de chefão. Em cada fase, você necessita de uma arma diferente para debulhar o felino. Na primeira, são ossos; na segunda, são cubos de açúcar e assim por diante. Para saber qual é o item necessário, basta olhar no marcador do lado superior direito do número de vidas. A única maneira de descolar esses itens é acertando os gatos movidos à corda que ficam circulando pelos cenários. Porrada neles!!



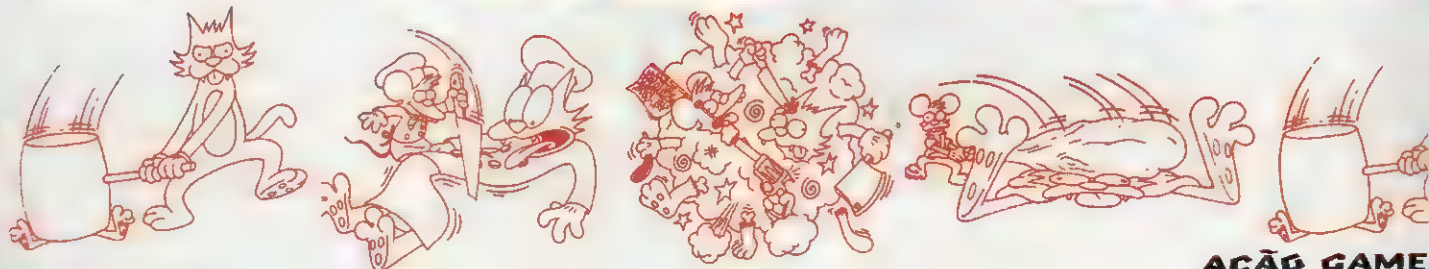
Na The Medieval Dead, o bichano pinta à cavalo. Fique na plataforma jogando açúcar



Em Mutilation on the Bounty, suba no peixe e acerte o gato com balas de canhão na hora em que ele aparecer



Na Fase 4, o gato surge num submarino-gato. Detone estrelas-do-mar no safado. Muito fácil!!



AÇÃO GAME



JAMMIT GTE Entertainment

Esporte - 1 ou 2 jogadores

| | |
|---------------|------|
| GRÁFICO | ○○○ |
| SOM | ○○○ |
| DESAFIO | ○○○○ |
| DIVERSÃO | ○○○ |
| JOGABILIDADE | ○○○ |
| ORIGINALIDADE | ○○○ |

O jogo tem bom desafio mas a resposta aos comandos é ruim

COMANDOS

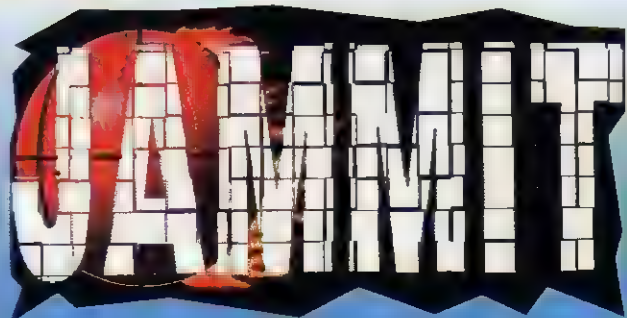
| | |
|------------|--------------------|
| A | Giro para defender |
| B ou Y | Arremessa |
| X Apertado | Corre |
| L | Fica de lado |

PASSWORDS PARA O MODO 1 PLAYER

| | |
|------------|---------|
| 2 Hot | DKRBNSN |
| Poison | STPKRNR |
| Slams Only | SSNHYDN |

★ Se quiser ouvir "aqueles elogios" escolha Trash Talk-lots, na tela do Options

Jammit estreou para Mega em 94 e agradou bastante. Agora, a GTE Entertainment traz a versão de SNES, bem fiel à anterior. O lance é basquete de rua, uma modalidade muito popular entre os gringos: basta uma cesta, dois caras e meia quadra, num terreno abandonado ou num beco boca-quente. O jogo é simples, descontraído e conta com xingos e insultos para compor o clima. O cart fica devendo uma melhor jogabilidade pra reforçar suas habilidades, mas dá pra encarar numa boa.



PERSONAGENS

São três jogadores: Roxy, a gata, que é rápida e tem bom arremesso; Slade, com boa pontaria e Chill, o jogador mais equilibrado. Para a modalidade Cutthroat, a última do modo para um player, aparece Judge, um jogador exclusivo que é The Best!

MODO 1 PLAYER

Nesta opção você não escolhe os estilos de jogo: conforme vai vencendo, as opções entram na ordem em que aparecem na tela. As partidas vão até 21 pontos, valem grana e você ganha passwords.



Fazendo falta aparece um menu na tela e é cobrado o lance-livre



Apertando Y + B você tem uma linda visão do lance. Dependurar-se vale? vale!

ESTILOS DE JOGO

O estilo Cutthroat é exclusivo do 1 Player

1 ON 1

21 pontos com faltas marcadas

SWEAT

21 sem faltas marcadas

2 HOT

Arremessos do X com cestas valendo o dobro

POISON

21, mas se o jogador chegar só a vinte, volta pra dez

FRENZY

Vai a 10 sem marcação de faltas

SLAM ONLY

Só valem cestas junto à tabela

IN 2 IT

21 com faltas marcadas e só contam cestas do X. Cestas do X duplo valem o dobro

CUTTHROAT

Estilo exclusivo do modo 1 player. A disputa é contra dois caras.

MODO 2 PLAYER

Jogando a dois você escolhe entre tipos de quadras e o estilo de jogo. todos os estilos os arremessos são feitos do X marcado na quadra.



As quadras são identificadas por pichações



Os X's ficam se movimentando para dificultar seu desempenho. Fique esperto



Que marcada! O cara bobou e arremessou direto mãos da gatinha. Ela vai fazer um estrago, car



STREET HOCKEY 95 Entertainment

Esporte - 1 a 4 jogadores

GRÁFICO ○○○○

SOM ○○○

DESAFIO ○○○○○

DIVERSÃO ○○○

JOGABILIDADE ○○○○○

ORIGINALIDADE ○○○○

O exagero nas opções vai complicar a vida da galera que não conhece o esporte

COMANDOS

| | |
|---|--|
| A | Passar/Roubar o disco |
| B | Tacada para gol |
| X | Pular |
| | Levantar disco |
| R | (apertando em seguida, rebate no alto) |
| Y | Abaixar-se para defesa |

O hóquei é um dos esportes mais populares entre os norte-americanos. E como acontece com o basquete e o baseball, a moçada logo arruma um jeito de disputar partidas informais de rua, com regras diferentes das oficiais. Pois a GTE Entertainment traz isso em *Street Hockey 95*, um game de hóquei de rua. Uma grande diferença deste para os outros carts de hóquei foi o sumiço das tradicionais brigas: em *Street Hockey* não tem apelação. Os caras jogam limpo e no máximo dão fortes esbarrões um no outro. O game é bom em gráficos e som, tem pique e mais animação que os cartuchos tradicionais da modalidade. Se você é amarrado na série NHL, não pode deixar de alugar e conferir este.

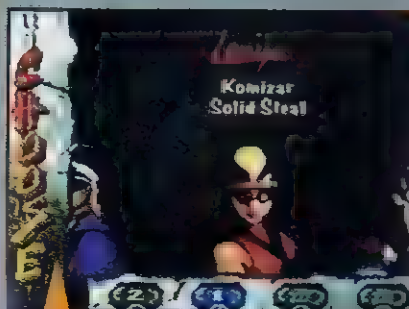
OPÇÕES PRA CARAMBA

Fique esperto nas opções. O cart é meio embananado neste aspecto, pois cada opção selecionada na tela do menu principal (Play) traz as seguintes telas: Intensity (Slack Off, Hype Around e Blow Out), Game (que é o estilo de jogo – Fat Point, Rush, Whack, Crammmit e Hot Puck) e, por último, a tela do estilo de jogo selecionado com suas regras (aparece a palavra Rules na lateral)

Esta é a tela Play. São quatro modos de jogo (Practice, Jump, New Game e New Tournament; o Resume (passwords) e opção para música e falas (talk)



PRACTICE



Esta é Komizar. Além dela, mais oito tipos rolam na tela

Use sempre o Direcional para movimentar as setas de todas as telas de opções, inclusive as das quadras



Um modo de treino para você jogar sozinho. Escolhendo Slack Off pinta outra tela pra escolher um jogo solo (Solo Shreal) ou o um-contra-um. A seguir, escolha seu time: 1 ou 2. Depois disso, selecione seu personagem entre as estranhas figuras que rolam na tela

Escolhido o personagem é a vez da quadra: The Pike, Gunk Pumps, Jactar, Seamo's Pool, Braker's e Club Shred. Os patins dos jogadores são os "super-na-moda" on-line

STREET HOCKEY 95

JUMP START

Neste modo você também seleciona a intensidade, não escolhe personagem, time ou quadra. As disputas são por minutos (5, 10 ou 15) ou por máximo de pontos (7, 10 ou 15). Este modo é para um jogador.

NEW GAME

Idem ao Jump Start com uma diferença: você pode escolher personagem, quadra e time. Até quatro companheiros podem jogar.

NEW TOURNAMENT

Esse modo segue o mesmo esquema do New Game, exceto pelas regras: são cinco séries de duas ou três partidas; para até quatro jogadores.



Os jogadores podem dar altos pulos para apanhar o disco




Cuidado com rampas móveis espalhadas na quadra

Para atingir o gol, o melhor é arremessar em diagonal





GRÁFICO 

DESAFIO

DIVERSÃO

JOGABILIDADE ORIGINALIDADE

COMANDOS

Ataque

B *... ..* **Puto**

X Bomba

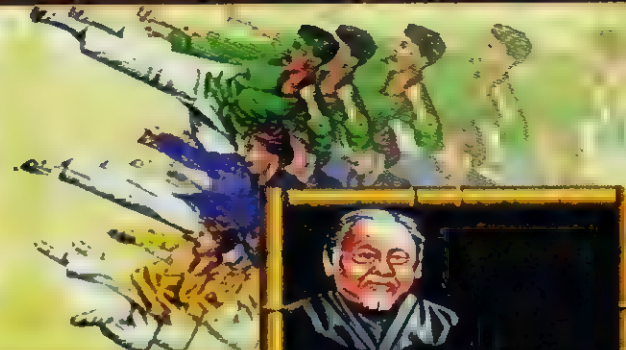
B + A Voadora

Segure L ou R
e aperte Y e B
juntos

Girada de taco



3 NINJAS KICK BACK

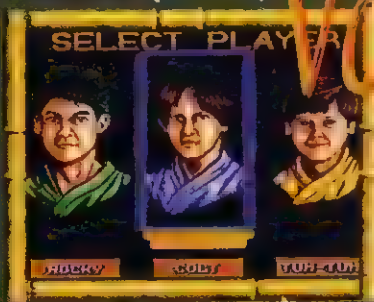


FIFTY YEARS AGO...
I WAS JUST ABOUT YOUR AGE.
I FOUGHT FOR THE HONOR OF
RECEIVING THIS DAGGER.

O coroa lembra: os ninjas são corpo,
coração, mente e espírito...

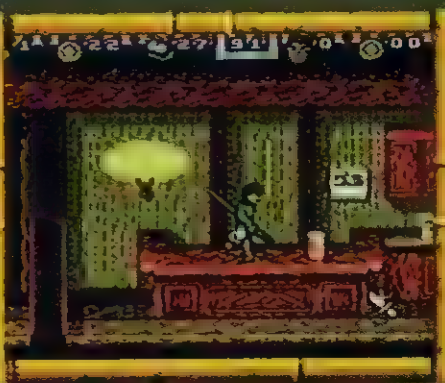
Punta
Valloso

ECT PLAYER



Rocky é o mais forte, Colt o mais rápido e Tum Tum, o mais ágil. Faça sua escolha.

Família na Luta



Aqui, você deve pegar 8 itens. O primeiro é a faca. Os outros estão espalhados pela casa. Fuça em todos os lugares!

Você pode optar por controlar Rocky (o irmão mais velho), Colt (o do meio) e Tum Tum (a caçula). Se quiser, pode chamar um brother para juntos dividirem a ação. As fases sempre têm tempo limitado e estão



Nas fases de 50ms, pouco o motor mineral possui influência no processo. Se cost demorar muito, a fase acaba.

As peças de madeira e de energia são feitas de refrigerantes
combustíveis, magde e o símbolo de Yin Yang, que
colher com a completa total a hora. As moedas de
plata 1 ponto e de ouro 3. Quando você atinge 1
ponto, descolou uma vida extra. Para isso, ainda há o
presença bombas, flunkin e de empulhetas que
tempo extra. Em muitas ocasiões, o objetivo é destruir
objetos diversos. Mostar, fique atento ao nome
no canto inferior direito da tela. Ele indica a quantidade
de peças que faltam ser resgatado. Pigmeu também
desmonta peças de moneta, para isso, ele dar para o pai.



ROBOCOP Vs. TERMINATOR

Interplay

Aventura - 1 jogador

| | |
|---------------|-------|
| GRÁFICO | ●●●●● |
| SOM | ●●●●● |
| DESAFIO | ●●●●● |
| DIVERSÃO | ●●●●● |
| JOGABILIDADE | ●●●●● |
| ORIGINALIDADE | ●●● |

O desafio é pauleira e dá pra encanar em certas partes. O Game Boy estava merecendo um cartucho legal e recebeu. Palmas para a Interplay!!

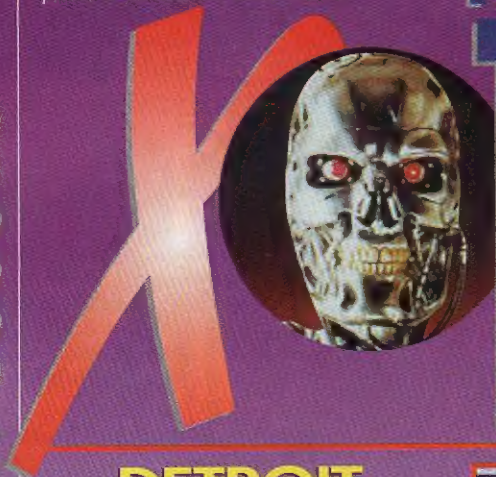
COMANDOS

| | |
|---|--------|
| A | Pular |
| B | Atirar |

★ O sinal de mais (+) é vida. Só que ele está sempre bem escondido em todas as fases. O grande lance é fugar bem e desconfiar de todo objeto suspeito

★ Não se assuste: as fotos desta matéria estão coloridas porque debuxamos no Super Game Boy

Estes dois personagens nunca se cruzaram no cinema, mas no videogame já arreventaram em vários sistemas. E como a moçada não dispensa um herói, o Game Boy ganhou uma versão muito legal da Interplay. São várias fases de estrutura simples e desafio cabeludo.



ROBOCOP Vs. TERMINATOR



Nosso policial "eletrolatado" de Detroit deve encarar o Exterminador e destruir o Skynet para impedir um futuro desastre em Los Angeles. Acompanhe algumas etapas com a gente.

DETROIT

Numa cidade hostil infestada de criminosos, você é Robocop e vive de arma empunhada. Cuidado com as surpresas no caminho. Atire primeiro e pergunte depois. Entre nos bueiros e, de quebra, fature itens escondidos. Observe as tubulações para encontrar a saída.



Aqui você encontrou uma arma e energia. Se tomar um só tiro, perde a nova arma e volta a usar a pistola. Fique esperto!



Você está no segundo bueiro. Não dá pra alcançar a saída. Vá pra direita e suba pela tubulação para voltar à esquerda. Ali você encontra a escadinha da saída.

FÁBRICA DA OCP

Esta fase tem duas partes. Dentro dessa fábrica, use as esteiras pra completar o caminho e atire em todos os robosinhos. Muitas vezes, para alcançar algum item é preciso seguir em frente e depois voltar fazendo a fase por cima.



As câmeras disparam. Fique antenado



Na plataforma superior o chefe está guardado. Atire sem parar. A pele dele se soltando até torna-se metálico

DETROIT CPU COMPLEX

Robocop está na sala do computador principal. Há guardas escondidos atrás de portas e mesas. Nesta fase, o policial vai para a Los Angeles do futuro, totalmente destruída. As duas próximas etapas rodam na Skynet e não são fáceis.



O teletransportador vai conduzi-lo a um cenário nada alegre



Atire bem no centro desta nave para sucesso



EDITORAZUL

Fundador
Victor Civita
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor de Publicidade: Cláudio Santos
Diretora Comercial: Vera Helena M. Gomes
Diretor de Comunicação: Carlos Alberto Araújo
Diretor Financeiro: Pedro Frazão



REDAÇÃO

Editora-Chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor-Assistente: Betto D'Elboux
Editor-Assistente de Arte: Iusse José Filho
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: João Ailton Oliveira Andrade,
Mary Lacerda e Simone Zucas
Redatores: Bento Abreu e Suzete Stimpel
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan
Câmara
Correspondentes: Angelo Ishi (Japão) e José Emilio
Rondeau (EUA)
Consultores: Leonardo dos Anjos Santiago, Mar-
cos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez
Tradutor: Luís Fábio Marchesoni R. Mietto
Capa: Ilustração / Sérgio Carreiras

STAFF EDITORIAL

Secretaria Editorial: Isabela Boscov
Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Administração Editorial: Ariovaldo Carrera Dias
Sistemas Editoriais: Walter Toscano
Direção Responsável: Liège de Lima Dória Castell

PUBLICIDADE

Gerente: Luiz Carlos Stein
Supervisores de Contas: Afonso Palomares,
Miriam Horta, Maurício Annibal, Jorge de Oliveira e
Ricardo Santos
Contatos: Luciana Sganzerla, Marcelo Cataldi e
Nádia Lappas
Marketing Publicitário: Reginaldo Andrade
Coordenadores: Alex-Sander, Antonio Perissinoto,
José Soares e Tiekio Kuniyuk

COMERCIAL

Gerente de Planejamento: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato

COMUNICAÇÃO

Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni
Gerente de Propaganda: Vavi Zalla
Gerente de Pesquisa: Sílvia Campos

Ação Games é uma publicação quinzenal da Edit-
ora Azul S.A. ISSN 0104-1630, edição 80, abril de
1995. São Paulo - Redação e Correspondência:
Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel:
(011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-
970, fax: (011) 813-9115. Rio de Janeiro: Av.
Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35
- CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. Circula-
ção desta revista: 1ª quinzena do mês. Números
atrasados (As seis últimas edições recolhidas,
mediante disponibilidade do estoque), ao preço da
última edição em banca. Peça por intermédio de
seu jornaleiro ou distribuidora Dinap de sua ci-
dade. Se preferir peça diretamente à Caixa Postal
2505, Osasco-SP - fax (011) 810-4800, fone (011)
810-6800 (Dinap) pagando com os cartões: Visa,
Credicard e Diners, ou cheque nominal, acrescendo
30% ao valor pedido para despesas de postagem.

ANER

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA
EDITORAZUL S.A.

Olha a Nova Ação Games aí, Gente!!!

**Daqui a duas
semanas, mais
novidades pra você.
Confira:**

SNES TRUE LIES

**A missão do Schwarzenegger
nas suas mãos. Tiro pra
todo lado**

MEGA PHANTASY STAR 4

**RPG clássico para matar
as saudades. Uma das me-
lhores histórias neste esti-
lo de game**

SHOTS

**Os jogos que vão sair para
o Neo Geo CD, o console
que está sendo lançado
este mês no Brasil**

SEMPRE NA SUA AÇÃO:

**Dicas Quentíssimas
Previews
Dúvidas, Desenhos
e mais
Fotos no X-Salada**

MULTI INTERATIVA n° 6
**Saiba o que está rolando em
Multimídia e PC-Games**



EDITORAZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Entretenimento

SET: Cinema e Vídeo
BIZZ: Rock, Pop e Comportamento
CONTIGO: TV, Gente e Atualidades
INTERVIEW: Entrevistas e Reportagens
AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

Esportivas

FLUIR: Surf
GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

UAU: Ídolos da Juventude
CARÍCIA: Comportamento Adolescente
BOA FORMA: Beleza, Fitness e Saúde
HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem,
Natureza e Ecologia
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde

Arquitetura e Decoração

A&D: Arte e Design

Guias e Anuários

VIAGEM E TURISMO
HORÓSCOPO ANUAL
GUIA DE VÍDEO

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-
900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9111
- São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º
andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro
CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021)
532-1486 - Cx. 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SD
Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília
DF - Tel.: (061) 321-0305 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações
Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13019-
291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (019) 32-7975
Fortaleza: AG Holanda Comunicação - Ru-
Edgar Borges, 18 - sala 103 - CEP 60050-000
Fortaleza/CE - Tel.: (085) 254-1666 Fax: (085)
252-2131
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repre-
Ltda. - Av. Contorno, 8000 - sala 1101 - Ed. Wa-
Street - CEP 30110-907 - Belo Horizonte/MG
Tel. e Fax: (031) 291-6470
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - f-
Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CE-
80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048
Fax: (041) 252-2844
Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda. - A-
Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CE-
20020-080 - Telefax: (021) 220-3762
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenh-
1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS
Tel.: (051) 223-9528 - Fax: (051) 217-1005
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfre-
Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/S-
- Tel./Fax: (048) 232-0519



THE
AUTHENTIC
MACHINE



Tel.:
(011) 291-6792

Fax.:
(011) 232-7506



VALENCIA



O VIDEOGAME 2 EM 1

- O ÚNICO MEGA QUE INCLUI ADAPTADOR PARA JOGOS DO MASTER
- EXCLUSIVO SISTEMA DE DESBLOQUEIO PARA QUALQUER CARTUCHO OU CD AMERICANO/JAPONÊS

MEGAVISION O MEGA MASTER DA DYNACOM

O MEGAVISION chegou para detonar em dose dupla. MEGAVISION é MEGA: um videogame de 4ª geração, de 16 bits, com imagens em terceira dimensão, 10 canais de som e compatível com todos os cartuchos do padrão SEGA* para MEGA DRIVE* I, II, III e GENESIS*. E vem ainda com exclusivo botão EJECT, para você não fazer força na hora de tirar o cartucho. E não é só isso. Com o MASTER VISION ADAPTOR, MEGAVISION vira MASTER: videogame de 3ª geração compatível com todos os jogos do MASTER SYSTEM*. Também vem com o novíssimo joystick SUPERFIGHTER com botões A, B, C, X, Y, Z, TURBO, SLOW MOTION e função MODE, além de um fone de ouvido estéreo. Você não está vendo em dobro. MEGAVISION é sob medida para o megamaster que há dentro de você.

DYNACOM

A Dynacom é fera.